

Наукова робота на тему:
**«ВІРТУАЛЬНА ВЛАСНІСТЬ:
ПРОБЛЕМИ ТА ПЕРСПЕКТИВИ»**

ЗМІСТ

Вступ.....	3
РОЗДІЛ І. ВИКЛИКИ ЦИФРОВОЇ ЕРИ ТРАДИЦІЙНОМУ ПРАВУ ВЛАСНОСТІ.....	5
РОЗДІЛ ІІ. ВІРТУАЛЬНИЙ АКТИВ І ВІРТУАЛЬНА ВЛАСНІСТЬ ЯК ОБ’ЄКТ РЕГУЛЮВАННЯ В ЗАРУБІЖНИХ ЮРИСДИКЦІЯХ.....	11
РОЗДІЛ ІІІ. ВІРТУАЛЬНЕ МАЙНО ЯК ОБ’ЄКТ ЦИВІЛЬНОГО ОБОРОТУ	16
РОЗДІЛ ІV. ПЕРСПЕКТИВИ РЕАЛІЗАЦІЇ КОНЦЕПЦІЇ ВІРТУАЛЬНОЇ ВЛАСНОСТІ В ЗАКОНОДАВСТВІ УКРАЇНИ	23
Висновки	28
Список використаних джерел	31

Вступ

Актуальність теми дослідження. Сучасний період розвитку цивілізації неможливо уявити без постійного інформаційного обміну, що відбувається за допомогою системи мережі Інтернет. Поширення інформаційно-телекомунікаційних технологій та їх впровадження майже в усі сфери суспільного життя зумовило виникнення нових об'єктів, які не мають матеріальної форми вираження, проте становлять значну економічну або сентиментальну цінність. Мова йде про появу такого явища як віртуальна власність, що спочатку асоціювалося з предметами онлайн-ігор та ігровими акаунтами, але поступово поширилося і на інші новітні об'єкти: облікові записи електронної пошти, акаунти в соціальних мережах, доменні імена, веб-сайти, електронні кошти, файлові сховища тощо.

Враховуючи ступінь залучення українських громадян в індустрію онлайн-ігор, проблеми віртуальної власності набули значення й у рамках вітчизняної правової реальності. Так, за даними Інтернет асоціації України та Factum Group станом на вересень 2019 року 71% населення нашої країни є регулярними користувачами всесвітньої мережі, тобто користуються нею один раз на місяць або частіше. Відповідно до звіту компанії Super Data у 2018 році Україна увійшла в топ-50 країн, які демонструють найвищий рейтинг розвитку гейм-індустрії, а річний дохід галузі відеоігор в Україні за 2018 рік склав 179,2 млн доларів.

Варто зауважити, що на сьогодні питання, що виникають у віртуальному просторі щодо користування тими чи іншими віртуальними об'єктами, регулюються передусім умовами надання послуг відповідної інтернет-платформи, що зазвичай обмежують користувачів у здійсненні прав щодо їхніх активів. При чому правовідносини, що виникають між користувачами у зв'язку з обігом цих активів, часто виходять за межі Інтернету, таким чином опиняючись у правовому вакуумі. Наразі законодавець не приділяє належної уваги правовідносинам, що виникають стосовно віртуальних об'єктів, обмежуючись традиційними підходами до визначення права власності. Це створює загрозу для прав, свобод та законних інтересів користувачів онлайн-платформ на території

України, а отже вимагає як подальшого наукового дослідження, так і вдосконалення національного законодавства.

Стан наукової розробки. Проблеми віртуальної власності вже досить тривалий час досліджують такі зарубіжні вчені, як Ч. Блейзер, В. Ерланк, Гр. Ластовка, Дж. Нельсон, П. Палка, Дж. Фейрфілд, Д. Хантер, Д. Шелдон та інші. Деякі аспекти з цієї проблематики розглядаються вітчизняними науковцями, серед яких Р. Є. Еннан, К. В. Єфремова, А. В. Кирилюк, Р. А. Майданик, Л. Р. Майданик, К. Г. Некіт. Однак ця тематика потребує більш ґрунтовних спеціалізованих досліджень.

Метою даної роботи є дослідження правової природи віртуальних активів, особливостей їх цивільного обігу, а також встановлення можливості поширення на них правового режиму власності в українському законодавстві.

Відповідно до поставленої мети, нами окреслено наступне коло **завдань**:

1. Проаналізувати поняття віртуальної власності, сутність й властивості, що їй притаманні, та охарактеризувати найбільш поширені віртуальні об'єкти.
2. Встановити, яким чином регулюються правовідносини щодо віртуальних активів у зарубіжних країнах, дослідити законодавство та судову практику з цього питання.
3. Визначити специфіку реалізації правомочностей володіння, користування та розпорядження щодо віртуальних об'єктів, можливості їхнього відчуження і спадкування.
4. Окреслити перспективи запровадження в законодавство України концепції віртуальної власності та запропонувати шляхи її реалізації.

Об'єктом дослідження є суспільні відносини, що виникають щодо віртуальної власності.

Предметом дослідження є норми умов користування онлайн-платформ, активів українського та міжнародного законодавства.

Методологічною основою дослідження є діалектика як загальнонауковий метод пізнання, а також логічний, історичний, системний, статистичний, формально-юридичний та порівняльно-правовий методи наукового пізнання.

РОЗДІЛ І. ВИКЛИКИ ЦИФРОВОЇ ЕРИ ТРАДИЦІЙНОМУ ПРАВУ ВЛАСНОСТІ

Поява віртуальних просторів є результатом не тільки розвитку комп'ютерних технологій, але й широкого розповсюдження мережі Інтернет, що забезпечило можливість одночасної взаємодії безлічі користувачів в рамках єдиного простору, створеного комп'ютерною програмою. Інтернет змінює сучасну соціальну реальність, вводить нові інститути, які не мають прямих аналогів: соціальні мережі, онлайн-ігри, розраховані на необмежену кількість учасників, електронні гроші тощо. Саме у віртуальному просторі виникають електронні відносини та нові, нематеріальні об'єкти, які потребують ефективних цивільно-правових засобів регулювання, та зумовлюють необхідність виявлення балансу між механізмами саморегулювання цих відносин і важливістю запровадження державної політики в електронній сфері.

Протягом тривалого періоду історії людства традиційним об'єктом економічного обігу були матеріальні речі – об'єкти природи та результати виробництва. Втім на певному етапі розвитку цивілізації узвичаєний ринок майнових цінностей зазнав значних змін: все більшу роль почали відігравати результати інтелектуальної, творчої діяльності, а їх реалізація дала можливість отримання стабільних і досить великих прибутків. На сьогоднішній день окрім цього можна простежити виникнення нових віртуальних об'єктів, які хоча і не мають матеріальної форми вираження, проте становлять економічну цінність, а з огляду на це можна говорити про появу так званої віртуальної власності.

Поняття віртуальної власності виникло у зв'язку зі стрімким розвитком масових багатокористувальницьких онлайн-ігор (англ. Massively Multiplayer Online Game, MMOG). Одними із перших дослідників правової природи віртуальних об'єктів були Г. Ластовка та Д. Хантер. У своїй роботі «Закони віртуальних світів» 2004 року дослідники прогнозували перехід усе більшої кількості людей з реального світу у віртуальний, що й обумовлювало необхідність поширення режиму права власності на віртуальні об'єкти. Вчені зазначали, що центральною для функціонування більшості сучасних віртуальних

світів (мова йде про онлайн-ігри) є система власності з усіма її традиційними рисами, правами, можливістю переходу права власності за домовленістю або в примусовому порядку, валютною системою, що дозволяє підтримувати торгівлю цими майновими активами тощо. У грі *The Sims Online*, наприклад, аватар може придбати земельну ділянку приблизно за 10 000 симолеонів (особлива валюта гри). Щоб побудувати справді привабливий будинок, потрібно розмістити фундамент, придбати стіни, вікна та, можливо, басейн з олімпійськими розмірами, що коштує серйозних грошей. В *Ultima Online*, масовій багатокористувальницькій фантастичній онлайн-грі, стандартний молоток може коштувати 200 золотих злитків, а бойовий молоток більш смертоносної сили – 150 000 золотих злитків. Причому власність у віртуальних світах сьогодні не обмежується віртуальною реальністю, адже у кожному світі відбувається активна торгівля в різних чатах. Дослідники, характеризуючи віртуальну власність в онлайн-іграх, розглядають її як записи у базі даних, розташовані на сервері, які дають змогу комп'ютерному монітору учасника відображати картинку, які вже присутні у програмному забезпеченні [8, с. 37].

Як зазначає В. Ерланк, коли використовується термін «віртуальна власність», деякі люди одразу помилково уявляють, що віртуальна власність є власністю, якої не існує. Тому варто зауважити, що віртуальна власність існує, проте вона нематеріальна; те ж саме стосується інших форм нематеріальної власності, таких як об'єкти інтелектуальної власності (патенти, авторські права) або навіть право власності взагалі – наприклад, банківські рахунки, бездокументарні цінні папери серед іншого. Вищезазначені об'єкти є реальними та існуючими, хоча їх не можна торкнутися, не можна скуштувати і не можна забрати додому. Віртуальна власність підпадає під цю ж категорію, будучи нематеріальною, але НЕ неіснуючою [4, с. 2526].

На думку Джошуа Фейрфілда, віртуальна власність за своєю суттю є своєрідним кодом, який був розроблений «діяти більше як земля або рухомість, ніж ідеї». Віртуальна власність має три характеристики, релевантні реальній власності:

- 1) виключність – за допомогою дизайну створюється такий код, який може контролюватися тільки однією людиною. Тобто якщо одній людині належить, наприклад, інтернет-адреса, то ніхто інший, окрім власника (або особи, якій це дозволено самим власником) не може публікувати інформацію, використовуючи її;
- 2) стійкість (постійність) – код не зникає після кожного використання і не працює на одному єдиному комп'ютері. Так, доступ до облікового запису електронної пошти можна отримати з ноутбуку, планшету, смартфона, комп'ютеру місцевої бібліотеки тощо. Коли власник облікового запису електронної пошти вимикає свій пристрій, інформація в цьому обліковому записі не перестає існувати, а зберігається сервері її Інтернет-провайдеру;
- 3) взаємопов'язаність – так само, як об'єкти в реальному світі можуть впливати один на одного за законами фізики, так і коди можуть бути взаємодіяти між собою. Наприклад, незважаючи на те, що URL-адреса має свого власника, який контролює її, інші користувачі можуть взаємодіяти з ним [5, с. 1054].

До вищезазначених характеристик коду, що дають змогу вважати його віртуальною власністю, Ч. Блейзер пропонує додати ще дві ознаки: наявність вторинного ринку та цінності, доданої користувачем. На думку дослідника, віртуальна власність – це стійкий комп'ютерний код, що зберігається у віддаленій ресурсній системі, де одній або більше особам надаються певні повноваження щодо управління комп'ютерним кодом, в тому числі відстороняти усіх інших людей [2, с. 142].

Крім того, варто відмежовувати віртуальну власність від інтелектуальної власності, з якою, як зазначає Дж. Фейрфілд, онлайн-ресурси не мають нічого спільного. 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 [3, с. 1064]. Ч. Блейзер також зазначає, що єдина схожість між віртуальною та

інтелектуальною власністю полягає в тому, що і та, й інша стосуються нематеріальних інтересів, однак на цьому їх схожість закінчується [5, с. 140].

Аналізуючи ознаки віртуальної власності, запропоновані Дж. Фейрфілдом, Ч. Блейзер проводить відмежування останньої від інтелектуальної власності. Так, виключність віртуальної власності принципово відрізняє її від інтелектуальної власності, яка дозволяє право володіння одночасно кількома особами. Наприклад, слухаючи пісню, що збережена в MP3-форматі, користувач жодним чином не обмежує можливостей інших осіб слухати ту саму пісню. Монополізувати, реалізувати абсолютність права можливо лише за допомогою обмеження прав інших осіб або правового режиму виключних майнових прав інтелектуальної власності.

Іншою ознакою віртуальної власності, яка також спрямована на відмежування її від інтелектуальної власності, є 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 водночас є об'єктом права традиційної 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 [2, с. 144].

Створення в рамках ігри різноманітних предметів, які мають значну цінність, та набуття цінності самими ігровими акаунтами викликало зацікавленість у придбанні таких об'єктів, що спричинило виникнення численних «сірих» ринків, де купуються та продаються такі цифрові об'єкти. Розпочавшись із предметів онлайн-ігор та ігрових акаунтів, поняття віртуальної власності поступово поширилося і на інші новітні об'єкти, що виникають у зв'язку з невідпинним розвитком інформаційно-комунікаційних технологій, таких як e-mail, акаунти в соціальних мережах, доменні імена, веб-

сайти, віртуальні елементи Інтернету речей, електронні квитки, книги та інше [25, с. 86]. Розглянемо деякі віртуальні об'єкти більш докладно.

URL-адреса («uniform resource locator») – це внутрішня адреса, що складається з протоколу доступу (наприклад, `http`), доменного імені (`www.microsoft.com`), а інколи також деякої додаткової інформації. URL-адреса є виключною, оскільки за вказаною адресою може існувати лише один веб-сайт, а власник URL-адреси може заборонити можливість інших людей вносити зміни до неї. Також URL-адреси є стійкими та взаємопов'язаними, адже інші люди можуть взаємодіяти з розміщеним до URL-адреси змістом, не посягаючи на зацікавленість власника в ній.

Ще один приклад – облікові записи електронної пошти. Вони є виключними (у світі не може існувати двох однакових адрес електронної пошти); стійкими (якщо власник облікового запису не видалить інформацію, вона продовжуватиме зберігатися на сервері); взаємопов'язаними (кожен, хто має адресу, може надсилати повідомлення на неї). На думку Дж. Фейрфілда, обліковий запис електронної пошти є персональним простором, який захищається, подібно приватній власності. Так, особа може обмежити надсилання до своєї електронної поштової скриньки комерційних повідомлень (спаму), так само, як й огородити свій будинок парканом, тоді як у звичайному спілкуванні людина не має відповідного права на заборону небажаних контактів у громадських місцях [5, с. 1057].

Також варто виділити такий віртуальний об'єкт, як електронні кошти. Електронні гроші та їх аналоги є не грошима, а грошовим зобов'язанням власника системи, в якій вони використовуються. Тобто на відміну від безготівкових грошей, якими можна здійснювати платежі через систему Інтернет-банкінгу, електронні гроші та їх аналоги – це віртуальні кошти розрахунків, які використовуються всередині певної віртуальної розрахункової системи. У світовій практиці відомі системи WebMoney, EasyPay, PayPal, e-Gold, Moneybookers, Яндекс.Деньги тощо.

Великого значення у теперішній час, коли інформація вже не може зберігатися лише на картах пам'яті електронних пристроїв, набувають файлові сховища. Файлове сховище (дисковий простір сервера), з одного боку, в матеріальному сенсі – це частина неподільної речі, тобто жорсткого диска сервера, з іншого боку, у віртуальному сенсі, – це простір, де можуть бути розміщені будь-які файли, веб-сайти й інші віртуальні речі. Дисковий простір може бути передано в користування шляхом укладання договору надання послуг хостингу [18, с. 546].

Ще одним із найпоширеніших об'єктів віртуальної власності є акаунт у соціальній мережі. Особливістю побудови соціальних мереж є те, що їхній зміст наповнюється самими користувачами, які, крім спілкування та комунікації, споживають медіа-контент та весь спектр розважальних продуктів, ведуть економічну, політичну та іншу діяльність. Саме завдяки можливості поширювати інформацію серед широкої аудиторії акаунти у соціальних мережах приносять реальний прибуток власникам, що перетворює їх на важливі об'єкти цивільного обігу [24, с. 92].

Звичайно, пропозиція поширити режим права власності на віртуальне майно може викликати багато заперечень. Разом з тим, цілком очевидно, що віртуальні об'єкти становлять цінність для учасників цивільних відносин і є оборотоздатними. Якщо ж існують певні об'єкти, які мають цінність та з приводу яких складаються відносини, стає зрозумілою важливість їх правового регулювання. Виникає лише питання, за допомогою яких правових інструментів воно може бути забезпечено. Саме тому видається необхідним залучити кіберпростір до сфери поточного правового регулювання, не протиставляючи реальний і віртуальний світи, а розуміючи, що вони існують спільно, і те, що відбувається в одному, може мати серйозні наслідки в іншому. Пропозиції з приводу вирішення питання правового регулювання відносин щодо віртуальних об'єктів будуть висловлені нами у наступних розділах наукової роботи.

РОЗДІЛ II. ВІРТУАЛЬНИЙ АКТИВ І ВІРТУАЛЬНА ВЛАСНІСТЬ ЯК ОБ'ЄКТ РЕГУЛЮВАННЯ В ЗАРУБІЖНИХ ЮРИСДИКЦІЯХ

До певного моменту питання правового регулювання віртуальних об'єктів не виходило за межі доктринальних досліджень перспектив розвитку інформаційних технологій. Однак, перш за все, разом із поширенням відеоігор і збільшенням економічної цінності віртуальної власності для гравців, суспільні відносини розвинулися логічним шляхом.

Так, у 2005 році у Китаї між двома учасниками гри Legend of Mir відбулася суперечка щодо рідкісного для цієї гри чарівного меча. Один гравець надав іншому в тимчасове користування цей меч, однак останній продав його третьому. Дізнавшись про це, власник звернувся до поліції із заявою про крадіжку, однак поліцейські відмовили у прийнятті заяви, оскільки віртуальний меч не був власністю у розумінні законодавства Китаю того часу. У розпачі власник меча заколов свого друга, за що був засуджений до позбавлення волі. Цей прикрий випадок поряд рушив низку питань стосовно вдосконалення законодавства у цій частині на зразок Південної Кореї, у якій існують окремі департаменти поліції щодо розслідування злочинів у сфері ігор [7]. Поліція Південній Кореї, країни, настільки ж шаленіючої від ігор, як Великобританія – від футболу, ще у 2003 році повідомляла, що з 40 000 кіберзлочинів більше половини (22 000) були пов'язані з онлайн-іграми [10].

Проблеми злочинності в Інтернеті стають більш серйозними завдяки зростанню кількості людей, які заробляють на життя торгівлею предметами з ігор. Ігровий акаунт, який дає комусь можливість керувати потужним персонажем, так само, як і окремих віртуальний предмет, може коштувати тисячі доларів. Тому варто згадати кримінальну справу Run Escape, яку у 2012 році розглядав Верховний суд Нідерландів. Було встановлено, що двоє підлітків силою змусили іншого підлітка передати їм його дорогоцінний амулет і маску з гри RunEscape з його облікового запису до свого. Питання, з яким зіткнувся суд у ході вирішення цього спору, полягало в тому, чи можна вкрати щось, що існує тільки у віртуальній (цифровій) формі. Суд постановив, що, оскільки амулет і

маска мають значну цінність для сторін, отже, можливо позбавити такої цінності. Суд зазначив, що віртуальна форма існування об'єкта не має значення, що обумовлено попередньою судовою практикою національних судів про те, що нематеріальні об'єкти вважаються майном за умови, що вони становлять цінність і можуть бути контрольовані певною особою [12].

Питання щодо цифрової форми об'єктів періодично постає і у цивільно-правовій судовій практиці, хоча загалом практика є дуже обмеженою. Законодавчого регулювання віртуальних об'єктів у приватно-правовій сфері не існує у більшості країн світу, що видається досить вигідним для розробників такого цифрового контенту. Традиційно річ як предмет матеріального світу може бути об'єктом права власності, тому більшість правових норм охоплюють саме таку форму існування об'єкта. Однак, із розвитком технологій і використанням у повсякденному житті цифрового контенту, виникають спори щодо можливості поширення на такі відносини речово-правових підходів.

Варто зазначити про справу Bragg проти Linden Lab (2007 рік). Позов було подано до Окружного суду США Східного округу Пенсильванії у жовтні 2006 року юристом Марком Бреггом («Марк Войбегон» у Second Life) проти розробника гри Second Life компанії Linden Lab, коли його обліковий запис в односторонньому порядку було відключено адміністраторами Second Life. Компанія Linden Lab заявляла, що Марк Брегг порушив їхні Умови надання послуг, здійснивши злом веб-сайту віртуального аукціону земельних ділянок Second Life, щоб отримати доступ до аукціонів, що недоступні в іншому випадку. Як результат, Бреггу вдалося придбати віртуальну землю в межах Second Life вартістю 1000 доларів приблизно за 300 доларів. Акаунт Брегга був призупинений, поки Лабін Лінден проводив розслідування, а згодом повністю був закритий. Брегг стверджував, що закривши його акаунт, компанія Linden Lab позбавила його права власності на віртуальні активи, які він оцінив у межах від 4 000 до 6 000 доларів США. В решті решт, сторонами була укладена мирова угода, тому жодного правового висновку з питань права власності не було

надано, однак стало очевидним, що спори з приводу прав на віртуальні об'єкти з'являтимуться й далі, тому є необхідність в аналізі на перспективу [3].

Судові спори, що стосуються віртуальних об'єктів, виникають і на пострадянському просторі. Так, у січні 2015 року в газеті «Комсомольська правда в Білорусі» була опублікована стаття про розлучення молодого подружжя. Причиною розлучення дружина назвала захоплення чоловіком віртуальною грою: він практично перестав приділяти увагу дружині, а сімейний бюджет витрачав на віртуальні розваги. Ображена дружина привернула фахівців, які оцінили аккаунт чоловіка в грі і підтвердили, що грошей на нього було витрачено багато. Розвиток акаунту відбувався під час шлюбу, відповідно, чоловік вкладав гроші сім'ї. Під час поділу майна подружжя запропонували два варіанти розвитку подій: або чоловік забезпечує дружині доступ до гри через даний аккаунт, або виплачує їй половину витрачених на гру грошей. Чоловік, який не хотів бачити в своєму віртуальному світі колишню дружину, обрав другий варіант. Ця історія є одним з перших прецедентів на території країн СНД, коли віртуальна власність на просторах мережі Інтернет стала предметом юридичного конфлікту [26, с. 124].

Що стосується безпосередньо правового регулювання віртуальних об'єктів, то з огляду на міжнародну практику можна з упевненістю стверджувати, що ряд таких держав, як Тайвань, США, Китай уже опрацювали це питання і заклали правовий фундамент у цьому напрямку. Така ситуація пов'язана з тим, що зазначені країни на пару кроків попереду щодо віртуалізації суспільства в цілому і економіки зокрема. Ще в 2001 році Міністерство Юстиції Тайваню своєю постановою визнало, що віртуальні об'єкти є майном, яке може бути відчужено та/або передано будь-кому [14]. Дії, які вчиняються щодо таких об'єктів, варто розцінювати як такі, що вчиняються зі звичайної власністю. Причин для такого рішення було декілька. По-перше, це було зроблено для того, щоб правильно кваліфікувати злочини, вчинені у сфері віртуальної власності та передбачити покарання за незаконні дії. По-друге, щоб уніфікувати розуміння

правової природи походження віртуальних об'єктів. По-третє, для того, щоб регламентувати на державному рівні обіг віртуальних об'єктів [16, с. 127].

Як зазначає О. Е. Сімсон, виклик визнання цифрового акаунта об'єктом права пов'язаний не стільки з розвитком інформаційних технологій, скільки з розвитком соціальних мереж та комунікацій. У 2015 році в штаті Делавер (США) був прийнятий закон «Про фідуціарний доступ до цифрових активів та цифрових акаунтів», який визначив цифровий акаунт як електронну систему для створення, генерування, відправлення, спільного використання, передання, отримання, зберігання, відображення або обробки інформації, яка забезпечує доступ до цифрового активу, який на сьогоднішній час існує або може існувати в міру розвитку технології, або таких порівняних елементів, як технологія розробки, зберігання на будь-якому типі цифрового пристрою, незалежно від права власності на цифровий пристрій, на якому зберігається цифровий ресурс, включаючи (але не обмежуючись) облікові записи електронної пошти, соціальних мереж, файлів, медичного страхування, фінансового управління, реєстрації домена, служб доменних імен, веб-хостингу, служби податкової звітності, інтернет-магазинів, рахунки медичного страхування, партнерські програми та інші онлайн-акаунти, які на сьогоднішній час існують або можуть існувати у міру розвитку технологій або таких порівняних елементів, як технології, що розвиваються [29, с. 421].

Цим же законом був запроваджений термін «цифровий актив», що означає дані, текст, електронні листи, документи, аудіо-, відеозображення, звуки, контент у соціальних мережах, коди, записи про медичне обслуговування, записи медичного страхування, вихідні коди комп'ютерів, комп'ютерні програми, програмне забезпечення ліцензій, баз даних і т.д., включаючи імена користувачів та паролі, створені, згенеровані, відправлені, отримані або збережені електронними засобами на цифровому пристрої. У вступному слові до закону зазначається, що зі збільшенням кількості цифрових активів, якими володіє пересічна людина, питання щодо розпорядження цими активами ну випадку смерті або недієздатності особи стають все більш поширеними. Ці активи,

(інтернет-ігри, фотографії, цифрова музика, списки клієнтів) можуть мати реальну економічну або сентиментальну цінність. Тому цей закон дозволяє власникам цифрових активів розпорядитися ними на випадок своєї смерті або недієздатності та надає довіреним особам доступ до таких активів [6].

Нещодавно, у липні 2019 року, в Китаї біткоїн (інноваційну криптовалюту) було визнано об'єктом віртуальної власності. Суд китайського міста Ханчжоу, який спеціалізується на справах, пов'язаних з цифровими даними в інтернеті, розглядав справу про порушення права власності на біткоїн. Приводом для звернення до суду стала втрата 2,6 BTC, які позивач придбав в 2013 році і віддав на зберігання компанії-продавцеві, після чого фірма закрилася. Суд дійшов висновку, що біткоїн в даному випадку слід розглядати як віртуальну валюту, оскільки він має цінність, є дефіцитним і може використовуватися як засіб передачі вартості. У постанові підтверджується, що біткоїн є законним для володіння в Китаї, і вказує власникам, що вони будуть захищені правовою системою країни у судових спорах [1].

Таким чином, розвиток цифрової ери пішов далеко вперед та залишив позаду врегульовані правом відносини. Світова практика свідчить про наявність численних юридичних конфліктів, що виникають з приводу віртуальної власності, проте суди різних країн по-різному кваліфікують віртуальні активи, відносячи або не відносячи їх до об'єктів права власності. Нормативне вирішення цього питання має поодинокий характер, оскільки на сьогодні оборот віртуальних об'єктів є практично нерегульованим у законодавстві більшості країн. Така ситуація призводить до невизначеності правового статусу нематеріальних об'єктів, які мають економічну цінність, та як наслідок – до неможливості захисту права власності у випадку виникнення спору. Отже, на нашу думку, наразі існує нагальна необхідність переосмислення традиційних уявлень про право власності, його об'єкти та порядок їх захисту з метою залучення віртуальних об'єктів, що забезпечить реальний захист користувачів від протиправних посягань на їхні віртуальні об'єкти.

РОЗДІЛ III. ВІРТУАЛЬНЕ МАЙНО ЯК ОБ'ЄКТ ЦИВІЛЬНОГО ОБОРОТУ

З метою розуміння того, чи може віртуальне майно переходити від однієї особи до іншої та чи є воно оборотоздатним, слід перш за все ознайомитися з особливостями традиційної тріади правомочностей права власності щодо нього. Враховуючи специфіку об'єкта права віртуальної власності, правомочності володіння, користування та розпорядження мають своєрідні тонкощі.

Традиційно, право володіння – право фактичного, фізичного та господарського панування особи над річчю, яке полягає у можливості особи безпосередньо тримати належну річ у себе. Проте стосовно віртуальної власності ця правомочність набуває своєї специфіки. Як зазначає П. Палка, тут може бути два варіанти: простіший та складніший. У простішому випадку об'єкт віртуальної власності зберігається на пристрої власника. Так, якщо особа зберігає на своєму комп'ютері файл, то вона «володіє» ним у цифровому вигляді. У такому випадку власник самостійно контролює пристрій, інформаційну систему і має фактичну можливість користуватися об'єктом віртуальної власності, модифікувати або видаляти його.

У складнішому ж випадку завдяки архітектурі інформаційної системи більше ніж одна особа мають фактичний контроль щодо цифрового об'єкту. Наприклад, файл, завантажений у хмару Dropbox або Google Drive, одночасно контролюється користувачем та провайдером. Користувачеві для контролю цього об'єкту необхідно мати дозвіл доступу, який надається провайдером. Але провайдер в той самий час також може користуватися цим об'єктом, змінювати його або видалити. Він не робить цього тому що, по-перше, взяв на себе відповідний обов'язок, по-друге, якщо він буде вчиняти певні дії щодо таких об'єктів, це підірве довіру інших користувачів, які використовують хмарові сховища перш за все задля безпеки, і провайдер у підсумку втратить своїх клієнтів, які перейдуть до іншого провайдера.

В цьому сенсі цифрове володіння, на відміну від традиційного, не є ексклюзивним – кілька осіб можуть володіти об'єктом одночасно (тобто мати

контроль над цим об'єктом). Так само і у випадку з провайдерами віртуальних світів або соціальних мереж – вони також володіють об'єктами віртуальної власності одночасно із користувачами. Різниця між ними та постачальниками хмарних послуг полягає в тому, що вони не беруть на себе обов'язок забезпечувати збереження віртуальних предметів, а навпаки залишають за собою право змінювати або видаляти їх. Закон, в тому стані, в якому він існує сьогодні, не має інструментів захисту прав власників віртуальних активів. Єдиною можливістю забезпечити цей захист є чітке закріплення меж дозволеної поведінки провайдерів [11, с. 160–161].

Стає очевидним і той факт, що правомочність користування у конструкції віртуальної власності також має свої особливості. Загалом, право користування – право на здобуття з речі її корисних властивостей, привласнення плодів та прибутків, що приносяться річчю. Проте Д. Шелдон зазначає, що сьогодні право користування віртуальними предметами, що надається користувачам ліцензійною угодою, є суттєво обмеженим порівняно з правом користування матеріальною річчю. Якщо в рамках традиційних відносин власності власник своїми власними діями задовольняє свої інтереси, що дозволяє характеризувати їх як речові, то специфіка відносин віртуальної власності визначається зобов'язанням між провайдером та користувачем. Власник може самостійно користуватися своєю віртуальною власністю та задовольняти свої інтереси без допомоги інших осіб, але для того, щоб він міг реалізувати це право попередньо повинно бути надане провайдером, який має забезпечувати доступ власника до належного йому об'єкта з метою користування ним [13, с. 764] .

Це пов'язано з тим, що при встановленні права віртуальної власності виникає два види правовідносин: перший – між власником віртуального майна та третіми особами, в яких повноваження власника мають абсолютний характер, другий – між власником віртуального майна та провайдером, в яких обсяг повноважень власника може бути обмежений інтересами розробника/володільця платформи. Наприклад, у разі якщо оператор гри або соціальної мережі вирішить, що гра або соціальна мережа припинить своє існування, це буде

підставою припинення права віртуальної власності без додаткового відшкодування користувачам. Крім того, можливості власника віртуального майна визначатимуться особливостями тієї чи іншої платформи, оскільки її специфіка може унеможлиблювати певні дії користувачів [25, с. 87].

Щодо правомочності розпорядження, то у конструкції віртуальної власності вона також має певну специфіку, адже спроможність власника визначати долю віртуальних активів знову ж таки обмежується умовами користування тієї чи іншої платформи. Наприклад, у багатьох мультикористувацьких іграх передбачається своєрідний внутрішній ринок, де гравці мають право відчужувати предмети гри за внутрішньоігровою або реальну валюту. Разом із тим відчуження або обмін акаунтами або відчуження ігрових предметів за межами гри забороняється. Загалом обмеження права розпорядження провайдерами зводяться до трьох випадків: провайдери не дозволяють відчуження об'єктів за реальні гроші; провайдери дозволяють продаж віртуальних предметів за реальні гроші, але лише із застосуванням систем, які ним створюються та контролюються; провайдери дозволяють продаж одних об'єктів, але не інших [13, с. 766]. На думку П. Палки, така ситуація є зловживанням провайдерами своїми правами («цифровою силою») та не повинна допускатися. Крім того, правомочність розпорядження об'єктом віртуальної власності набуває своєї специфіки тому, що на відміну від об'єктів реального світу, для відчуження віртуальних об'єктів необхідним є сприяння розробника.

Варто зауважити, що реалії сьогодення все більше свідчать про формування «сірого» ринку віртуальних активів усупереч умовам користування, встановленими розробниками. Особливо це стосується акаунтів у соціальних мережах та багатокористувацьких іграх, які, незважаючи на свою віртуальність, приносять своїм власникам реальні гроші, наприклад, шляхом монетизації відео, як це має місце в YouTube, або завдяки кількості підписників, що дозволяє володільцям акаунтів розміщувати рекламу та отримувати від цього дохід. Такі можливості заробляти на власних акаунтах поступово перетворюють їх на важливі об'єкти цивільного обігу. В той же час питання щодо їх відчуження

залишається не тільки законодавчо неврегульованим, а й таким, що суперечить умовам користування більшості онлайн-платформ.

Наприклад, ліцензійною угодою мультикористувацької онлайн-гри World of Tanks встановлено, що користувач не має права використовувати акаунт іншого користувача, а також відчужувати або іншим чином передавати свій акаунт, придбавати акаунт іншого користувача, в тому числі шляхом обміну або дарування [20]. Система допускає лише продаж танків всередині гри за відповідну внутрішню валюту, причому продаж відбувається без обрання конкретного покупця. В той же час, загальновідомо, що продаж акаунтів цієї гри вільно відбувається за її межами, всупереч встановленим правилам. Так, на сайті оголошень OLX.ua вартість акаунту World of Tanks може досягати 35 тисяч гривень. Суми, що вимагаються, залежать від кількості боїв, статистики акаунта, наявності спеціальної техніки тощо [19]. Продаж облікового запису полягає у простому наданні доступу до нього через логін і пароль, завдяки яким покупець може прикріпити акаунт до свого номеру телефону та електронної пошти. У зв'язку з цим, фактично заборона відчуження облікових записів є декларативною через відсутність у платформи механізмів виявлення таких фактів.

Умови користування соціальної мережі Instagram також забороняють будь-які спроби купити, продати або передати будь-який компонент облікового запису (в тому числі ім'я користувача) або запитувати, збирати або використовувати облікові дані або значки інших користувачів [30]. Водночас, розповсюдженою є торгівля діючими бізнес-акаунтами, які мають достатню кількість підписників, публікацій та відгуків. Тому покупець разом з логіном та паролем від акаунту отримує можливість відразу продовжити розпочату діяльність попередника або змінити її напрямок, зберігаючи при цьому вже напрацьовану аудиторію.

Набуває свого поширення і купівля-продаж каналів в Телеграмі, яку рекомендують здійснювати за участі посередника (гаранта). Схема передачі прав на акаунт при цьому виглядає наступним чином: сторони обирають гаранта, якому обидві довіряють, володілець каналу видаляє всі особисті дані, контакти та листування, покупець переводить оплату на рахунок гаранта, продавець після

зарахування оплати гаранту переносить доступ до акаунту на номер нового володільця, покупець перевіряє активні сесії, після підтвердження покупцем доступу до облікового запису гарант відправляє гроші продавцеві [17]. Тут важливо пам'ятати, що Телеграм-канали (як і акаунти в Вайбері тощо) прив'язані до телефонних номерів та SIM-карт, тому передача каналу тягне передачу SIM-карти, при цьому для надійності рекомендують здійснювати і фізичну передачу самої SIM-карти покупцеві акаунту. В цьому полягає ключова відмінність продажу акаунтів в соціальних мережах типу Facebook та Instagram від акаунтів, прив'язаних до телефонних номерів.

Слід зазначити, що вищезазначені схеми купівлі-продажу акаунтів важко піддаються правовій кваліфікації, що неминуче призведе до проблем у разі виникнення судового спору. В таких випадках пропонується укладати трьохсторонні договори із залученням екскроу-агента, в яких описувати процедуру заміни SIM-карти, ризик надто швидкої втрати підписників, гарантії на випадок втрати контролю над каналом з причини зловмисних дій продавця тощо. Проте це є лише тимчасовим вирішенням цього питання, тому очевидно є необхідність визначення правової природи акаунтів як різновиду віртуальної власності, що зробить можливим їх офіційне введення у цивільний обіг з можливістю судового захисту правочинів, що з ними проводяться.

Ще однією нагальною проблемою, пов'язаною із розпорядженням віртуальних активів, є визначення їх долі після смерті користувача. Потреба вирішення цього питання призвела до того, що внутрішніми правилами користування багатьох пошукових систем або соціальних мереж було визначено порядок дій з акаунтами на випадок смерті їх володільців, де наслідки визначаються самими користувачами або системою. Так, Facebook надає користувачеві можливість визначити долю свого облікового запису власноруч або обрати розпорядника акаунта. Відтак, користувач може призначити зберігача, який буде стежити за вашим акаунтом в пам'ятному статусі (тобто він буде функціонувати як місце, де родичі та друзі зможуть обмінюватися спогадами про померлого), або зробити так, щоб ваш акаунт був назавжди

видалений з Facebook [31]. Пошукова система Yahoo! У своїх Умовах користування навпаки встановлює, що обліковий запис не підлягає передачі, будь-які права на логін або інформаційний зміст в Yahoo! в рамках облікового запису будуть анульовані в разі смерті користувача [32].

Проте вже відомі випадки втручання держави у правове регулювання спадкування акаунтів. Першим прецедентом стало прийняття в 2015 р. в штаті Делавер закону «Про фідучіарний доступ до цифрових активів та цифрових акаунтів», що згадувався у попередньому розділі [6]. Закон дозволяє у заповіті призначити фідучіарія (особистого представника), який контролюватиме акаунти померлого та його цифрове майно та може передати доступ до них визначеному члену сім'ї померлого. Пізніше у більшості штатів США було введено в дію аналогічний акт – щодо фідучіарного доступу до цифрових акаунтів, який дозволяє визначити у заповіті, що виконавець заповіту може мати доступ до електронної пошти та акаунтів у соціальних мережах померлого. Закон не встановлює, і ще не склалася судова практика з цього питання, як саме має відбуватися цей доступ. Тому на сьогодні ситуація складається таким чином: виконавець повинен зв'язатися з компаніями по кожній цифровій платформі, щоб визначити, як отримати доступ до акаунту померлого.

У тих штатах, в яких закон не прийнято, компанії самі вирішують, чи надавати родичам доступ до цифрових акаунтів померлого члена сім'ї. Така ситуація спричинила виникнення судового спору у штаті Масачусетс (у якому не прийнято закон про цифрові акаунти), і в жовтні 2017 р. Верховний суд штату постановив, що все ж таки виконавець повинен мати доступ до акаунтів померлого в Yahoo, хоча ця платформа і наполягає на закритті акаунтів у випадку смерті користувача. Справа була повернута до суду першої інстанції для уточнення кількох питань, у тому числі, чи можливим є доступ виконавця до акаунту померлого незважаючи на умови угоди користувачів Yahoo [9]. Критика цих умов (які, визнаються формою контракту, який зв'язує сторони зобов'язанням) зводиться до того, що є несправедливою встановлена умовами

можливість платформи видаляти електронні листи, які знаходяться в її володінні, але належать користувачеві.

Практика визнання можливості спадкування акаунтів складається на сьогодні і в Європі. Так, у 2018 році Верховний Суд Німеччини ухвалив рішення, яким дозволив передавати у спадок акаунти в Facebook. Згідно з позицією суду, усі дані акаунтів в соціальних мережах, у тому числі, медіафайли та особисте листування, слід прирівнювати до щоденників та листів, передача у спадок яких прописана у німецькому законодавстві. Суд зазначив у своєму рішенні, що акаунт користувача в соціальній мережі передається спадкоємцям власника акаунту, а спадкоємці можуть зажадати від оператора мережі надати їм доступ до акаунту, в тому числі до даних, що стосуються спілкування користувача в соціальній мережі. До цього рішення Facebook надавав рідним померлого можливість повністю видалити акаунт або перетворити його в цифровий меморіал, але доступу до листування померлого платформа не надавала [15]. Отже, ситуація аналогічна тій, що існує на сьогодні в США – родичі повинні звертатися до операторів соціальних мереж з вимогою надати доступ до акаунту померлого члена сім'ї. Зауважимо, що описані ситуації стосуються в основному лише такого елементу акаунтів, як листування, і не вирішують проблеми введення акаунтів у цивільний оборот як окремих самотійних об'єктів.

Отже, реалії сучасного світу вже не дозволяють залишати невирішеним питання щодо віртуальних активів як об'єктів цивільного обороту. Зростання попиту на певні різновиди віртуального майна спричиняє укладання правочинів між користувачами, що залишаються поза межами правового регулювання, а тому захист прав з цього питання у судовому порядку буде практично неможливий. Крім того, обіг віртуальних активів дуже часто обмежується умовами користування відповідної платформи, які забороняють їхню передачу третім особам навіть у разі смерті користувача. Світова практика йде шляхом визнання акаунтів різновидом віртуального майна із наданням можливості розпоряджатися ним вже на законодавчому рівні, і Україні вже час слідувати цьому прикладу.

РОЗДІЛ IV. ПЕРСПЕКТИВИ РЕАЛІЗАЦІЇ КОНЦЕПЦІЇ ВІРТУАЛЬНОЇ ВЛАСНОСТІ В ЗАКОНОДАВСТВІ УКРАЇНИ

Одним із способів захисту прав власників віртуальних об'єктів є поширення на них правового режиму власності. Останнім часом такі пропозиції в Україні набувають особливої актуальності у зв'язку зі стрімким розвитком інформаційних технологій та інформатизацією суспільства в цілому.

Так, на сайті Міністерства економічного розвитку і торгівлі України 25 жовтня 2018 року було оприлюднено проект розпорядження Кабінету Міністрів України (далі – КМУ) «Про схвалення Концепції державної політики у сфері віртуальних активів» [28]. Основною метою даного документа було усунення законодавчої невизначеності у сфері віртуальних активів та забезпечення чітких правових умов для її легального розвитку.

Концепцією пропонується нормативно розділити та закріпити поняття «віртуальний актив» та «віртуальна валюта». Так, віртуальними активами визначаються будь-які записи, зроблені в рамках розподіленого реєстру записів у формі даних, використання яких, як очікується, приведе до отримання економічних вигід у майбутньому. Віртуальна валюта – цифрове представлення вартості, яке не випущене чи гарантоване центральним банком або державним органом, не обов'язково прив'язане до законодавчо закріпленої валюти та не має юридичного статусу валюти чи грошей, але приймається фізичними або юридичними особами як засіб обміну, і яке може передаватися, зберігатися та торгуватися в електронному вигляді.

Окрім цього, документом визначені такі терміни як ICO/ITO (initial coin/token offering), майнінг, розподілений реєстр записів у формі даних, смарт-контракт, токен. Реалізація Концепції передбачена на період до 2021 року та складається з двох основних етапів (2018-2019 та 2020-2021 рр.). Заходи, що планується здійснити, стосуються передусім розробки спеціальних нормативно-правових актів щодо чіткого визначення правового статусу віртуальних валют та діяльності у сфері віртуальних валют, а також здійснення фінансового моніторингу у цій сфері. Як ми бачимо, запропонована Концепція не вирішує

питання правового вакууму щодо усіх видів віртуального майна, про які зазначалося нами в попередніх розділах, а торкається лише проблеми розвитку діяльності у сфері віртуальних валют та можливості її державного регулювання.

Що стосується законодавчого регулювання правовідносин щодо віртуальних активів, то протягом останніх років до Верховної ради України надходило декілька законопроектів, що мали на меті легалізувати віртуальні валюти (від 10.10.2017 № 7183-1, від 14.09.2018 № 9083). Останній проект Закону про внесення змін до Податкового кодексу України (далі – ПК) та деяких інших законів України щодо оподаткування операцій з криптоактивами № 2461 було зареєстровано 15.11.2019 року [27].

Саме ним пропонується закріпити у ПК терміни «віртуальний актив», «криптоактив», «операція з криптоактивами», «розподілений реєстр», «токен» та «токен-актив». Відповідно до цього законопроекту, віртуальний актив – особливий вид майна, який є цінністю у цифровій формі, яка створюється, обліковується та відчужується електронно. До віртуальних активів відносяться криптоактиви, токен-активи та інші віртуальні активи. Криптоактив визначається як вид віртуального активу у формі токenu, який створюється, обліковується та відчужується в розподіленому реєстрі та не посвідчує майнових та/або немайнових прав власника криптоактиву.

Як ми бачимо з наведених визначень, віртуальні активи не вичерпуються лише криптоактивами (які наводяться тільки як один з видів віртуальних активів), а це дає поштовх до фундаментальних змін у розумінні майна в цивільному праві. І хоча законопроект присвячений питанню оподаткування операцій з криптоактивами, вже саме поняття віртуального активу має істотне значення для перегляду традиційного підходу до визначення майна та права власності в цілому в українському законодавстві. Враховуючи це, у перехідних положеннях проекту Закону № 2461 пропонується внести зміни до ст. 190 Цивільного кодексу України (далі – ЦК), а саме зазначити, що майном як особливим об'єктом вважаються окрема річ, сукупність речей, віртуальні активи, а також майнові права та обов'язки [33]. Також зміни торкаються і ст. 139

Господарського кодексу України (далі – ГК), яку ініціатори законопроекту пропонують викласти у такій редакції: майном у цьому Кодексі визнається сукупність речей та інших цінностей (включаючи віртуальні активи та інші нематеріальні активи), які мають вартісне визначення, виробляються чи використовуються у діяльності суб'єктів господарювання та відображаються в їх балансі або враховуються в інших передбачених законом формах обліку майна цих суб'єктів.

Отже, прийняття проекту закону створить умови для початку функціонування ринку віртуальних активів у відповідності до законодавства України з врахуванням балансу інтересів суб'єктів, що здійснюють операції з віртуальними активами, та держави, яка отримає додаткові надходження податків від цих операцій.

Серед вітчизняних науковців ідея запровадження інституту права віртуальної власності на віртуальні активи також вже обговорюється протягом останніх декількох років. Так, на думку К. Г. Некіт, видається допустимим визначення права віртуальної власності як специфічного виду права власності, об'єктом якого є віртуальне майно. Згідно з українською концепцією права власності, об'єктом права власності може бути як тілесна річ, так і безтілесна. Так, відповідно до ст. 316 ЦК правом власності є право особи на річ (майно), яке вона здійснює відповідно до закону за своєю волею, незалежно від волі інших осіб. А згідно зі ст. 190 ЦК майном як особливим об'єктом вважаються окрема річ, сукупність речей, а також майнові права та обов'язки. Майнові права є неспоживною річчю. Таким чином, поняття «річ» в українському законодавстві тлумачиться широко та включає в себе не лише предмети матеріального світу, але й безтілесні речі. Майнові права та обов'язки фактично і є безтілесними речами, а отже, вітчизняна концепція права власності не унеможливилює застосування положень про право власності до віртуальних активів [24, с. 87].

Оскільки сьогодні єдиною підставою виникнення права віртуальної власності є договір, єдиним принципом, який сьогодні є незастосовним до віртуальної власності є принцип *numerus clausus*. Квінтесенція принципу *numerus*

clausus (закритий перелік, вичерпний перелік) в цивільному праві держав континентальної Європи полягає в неприпустимості або неможливості створення і здійснення суб'єктами суб'єктивних цивільних прав, не передбачених безпосередньо законодавцем. У більшості випадків мова йде про абсолютні права, і що є більш поширеним, про їх конкретний вид – права речові.

Однак з урахуванням інтерпретації поняття права власності Європейським судом з прав людини, яка не обмежується матеріальними речами, а включає в себе широкий спектр нематеріальних об'єктів, на думку Р. А. Майданика, об'єктивно і закономірно виникає питання щодо доцільності застосування у речовому праві принципу *numerus clausus*. Останнім часом висловлюються думки щодо можливості модифікації принципу *numerus clausus* у вигляді принципу щодо закритого/відкритого переліку речових прав [22, с. 13]. Дослідник вважає, що сучасний етап розвитку інституту речового права характеризується розширенням переліку суб'єктивних прав з ознаками речового права, зближенням концепцій речових і зобов'язальних прав, появою нових видів «нематеріального» майна, які мають характеристики товару (інформація, ноу-хау тощо). Спостерігається тенденція до переоцінки соціального призначення права власності і речового права загалом, яка визначається з урахуванням доктрини ліберального праворозуміння, заснованої на ідеях соціальної солідарності і співробітництва, економічного та соціологічного аналізу права [23, с. 227].

Водночас, не можна сказати, що думки науковців з цього приводу є одноголосними. Так, Л. Р. Майданик зазначає, що оскільки взаємодія з віртуальним об'єктом з боку користувача може бути обмежена розробником чи власником сайта, здійснення всієї сукупності повноважень права власності (володіння, користування, розпорядження) на свій розсуд щодо такого віртуального об'єкта є обмеженою. Отже, здійснення титулу права власності на віртуальний об'єкт певною мірою залежить від волі інших осіб, а це не дає підстави на беззаперечне поширення режиму безтілесної речі на віртуальний об'єкт. Крім того, вітчизняна правозастосовна практика розглядає перелік

об'єктів права власності, передбачений у ЦК закритим, а отже, поняття безтілесної речі, до якої пропонується відносити віртуальний об'єкт, потребує прямої вказівки закону [21, с. 62].

Очевидно, що пропозиція поширити режим права власності на віртуальне майно може викликати багато зауважень. Проте сьогодні заперечувати існування такого майна неможливо – ринки продажу віртуальних предметів зростають, кількість крадіжок віртуальних речей поширюється, з'являються нові види об'єктів, які можна кваліфікувати як «віртуальну власність». Тому закономірним стає питання можливості правового регулювання відносин, що виникають щодо віртуальних об'єктів. Як ми бачимо, нині законодавець вже стає на шлях визнання віртуального активу як особливого виду майна (якщо законопроект № 2461 буде прийнятий). Відповідно, включення до ЦК положень щодо віртуальних активів до ст. 190, що надає визначення майну, неминуче призведе до перегляду підходів до самої концепції права власності, оскільки саме майно є його об'єктом.

Додатковим аргументом на користь можливості впровадження інституту права віртуальної власності є той факт, що цивільним законодавством України вже закріплено такий особливий вид права власності, як право довірчої власності, яке виникає внаслідок закону або договору (ч. 2 ст. 316 ЦК). Законом України «Про внесення змін до деяких законодавчих актів України щодо стимулювання інвестиційної діяльності в Україні» від 20.09.2019 р. главу 49 ЦК було доповнено параграфом 8 «Довірча власність», в якому детально врегульовано її особливості [32].

Враховуючи вищевикладене, ми вважаємо, що право віртуальної власності може бути виділено як ще один особливий вид права власності з визначеною специфікою його змісту, здійснення та захисту. Це допоможе забезпечити захист мільйонів користувачів, захистити їх від крадіжок, надати можливість відчуження та успадкування віртуальних активів. В решті-решт, такий крок дозволить вирішити питання щодо оподаткування операцій з віртуальним майном, що спричинить значне поповнення бюджету країни.

Висновки

1. Стрімкий розвиток інформаційних технологій призвів до появи віртуальних просторів, що у свою чергу спричинили виникнення нових віртуальних об'єктів, які, не маючи матеріальної форми вираження, становлять економічну цінність. Початково вийшовши з предметів онлайнових ігор та ігрових акаунтів, поняття віртуальної власності поступово поширилось і на інші новітні об'єкти, такі як: облікові записи електронної пошти, акаунти в соціальних мережах, URL-адреси, веб-сайти, електронні гроші, файлові сховища та інші. З огляду на це можна говорити про принципово нове явище, що є викликом цифрової ери традиційному праву власності, а саме – власність віртуальну.

2. У дослідженні нами було встановлені основні ознаки, що притаманні віртуальній власності, а саме: виключність – належність її тільки одному користувачу, що унеможлиблює її використання іншими особами; стійкість (постійність) – безперервне існування віртуальної власності, незалежно від конкретного комп'ютерного пристрою; взаємопов'язаність – можливість віртуальних об'єктів взаємодіяти між собою так само, як об'єкти в реальному світі можуть впливати один на одного за законами фізики.

3. Аналізуючи досвід зарубіжних країн, можна побачити, що поширення віртуальної власності значною мірою вплинуло на правове регулювання суспільних відносин щодо них. По-перше, це стосується зростання злочинності у зв'язку з прагненням осіб протиправно заволодіти віртуальним майном (передусім, в онлайн-іграх). Такі випадки виникають в усьому світі, найгучніші справи розглядалися в Китаї, Північній Кореї, Нідерландах, проте єдиного підходу до розуміння природи віртуальних об'єктів як предмета злочину ще не сформовано. По-друге, питання щодо цифрової форми об'єктів періодично постає у цивільно-правовій судовій практиці. В роботі було наведено справу Bragg проти Linden Lab (штат Пенсильванія, США), в якій поставало питання порушення права користувача на його віртуальну власність, а також справу щодо поділу майна подружжя в Білорусі, де ігровий акаунт чоловіка було віднесено до

спільної сумісної власності, оскільки в нього вкладалися кошти родини. По-третє, нами було встановлено, що в деяких країнах наявне законодавче врегулювання відносин щодо віртуальних об'єктів (Тайвань, Китай, США). Отже, зважаючи на те, що суди різних країн не мають єдиних поглядів щодо належності віртуальних активів до об'єктів права власності, а нормативне вирішення цього питання має поодинокий характер, існує нагальна необхідність переосмислення традиційних уявлень про право власності, поширення його правового режиму на віртуальні об'єкти, що забезпечить реальний захист користувачів у випадку виникнення спору з цього приводу.

4. Зважаючи на специфіку об'єкта права віртуальної власності, триада правомочностей власника має свої особливості. Так, право володіння вирізняється тим, що якщо цифровий об'єкт розміщується на інтернет-платформі, фактичний контроль щодо нього має не тільки власник, а й провайдер. В залежності від характеру послуг, що надаються, провайдери або гарантують збереження віртуального об'єкту (наприклад, у файловому сховищі), або навпаки залишають за собою право змінювати та видаляти їх (в онлайн-іграх, соціальних мережах). Особливістю права користування віртуальним майном є наявність зобов'язанням між провайдером та користувачем, що встановлюється умовами надання послуг. Тому для того, щоб власник міг самостійно задовольняти свої інтереси, провайдер має попередньо надати йому таке право, забезпечивши доступ власника до належного йому об'єкта. Правомочність розпорядження власника також обмежується умовами користування тієї чи іншої платформи, що зазвичай забороняють відчужувати віртуальні предмети або акаунти. Однак, загальновідомо, що всупереч цьому, функціонує ринок віртуальних активів, які приносять своїм власникам реальний прибуток, перетворюючись при цьому на об'єкти цивільного обороту (в Інтернеті наявні безліч оголошень про продаж акаунтів World of Tanks, Instagram, Telegram).

5. У дослідженні нами було розглянуто проблему визначення долі віртуальних активів після смерті їх власника. Порядок дій з акаунтами у таких випадках визначено правилами користування багатьох платформ (наприклад,

Facebook, Yahoo!), проте єдиний алгоритм з цього питання відсутній. У спірних ситуаціях зобов'язати платформу надати доступ до акаунту родичам померлого може лише суд, але такі рішення є одиничними. Тому найбільш передовим є законодавство деяких штатів США, де існують закони щодо фідучіарного доступу до цифрових акаунтів. Очевидною є необхідність визначення правової природи акаунтів як різновиду віртуальної власності, що дозволить їх офіційне введення у цивільний обіг, спадкування та захист прав щодо них.

6. Одним із способів захисту прав власників віртуальних об'єктів є поширення на них правового режиму власності, при чому такі пропозиції вже мають місце в Україні. У 2018 році Мінекономрозвитку оприлюднив проект розпорядження КМУ «Про схвалення Концепції державної політики у сфері віртуальних активів», однак воно не регулює відносини щодо усіх видів віртуального майна, а стосується лише сфери віртуальних валют. На нашу думку, з метою вирішення цієї проблеми необхідно запроваджувати відповідні зміни та доповнення безпосередньо у законодавчі акти. Так, одним із законопроектів, що перебуває на розгляді у парламенті, пропонується закріпити у ПК термін «віртуальний актив», визначивши його як особливий вид майна, який є цінністю у цифровій формі, яка створюється, обліковується та відчужується електронно. Це викликає необхідність перегляду традиційного підходу до природи права власності, а отже і внесення змін до визначення майна у ЦК та ГК.

7. Враховуючи, що віртуальні об'єкти становлять цінність для учасників цивільних відносин і фактично перебувають в обороті, видається необхідним забезпечення правового регулювання відносин, що виникають з приводу них. Нами було проаналізовано позиції українських науковців щодо можливості та доцільності запровадження концепції віртуальної власності у вітчизняному законодавстві. Врахувавши їхні думки, зарубіжний досвід, а також вже наявні законопроекти, ми дійшли висновку, що право віртуальної власності може бути виділено як ще один особливий вид права власності (як це було зроблено із правом довірчої власності) з визначеною специфікою його змісту, здійснення та захисту.

Список використаних джерел

1. «Bitcoin – це віртуальна власність» – китайський суд. URL: <https://cryptobook.pro/bitcoin-cze-virtualna-vlasnist-kytajskyj-sud.html> (дата звернення: 10.10.2019).
2. Blazer Ch. The five indicia of virtual property. *Pierce Law Review*. 2006. Vol. 5. P. 137-161.
3. Bragg v. Linden Research, Inc., 487 F. Supp. 2d 593 (E.D. Pa. 2007). URL: <https://h2o.law.harvard.edu/cases/4435> (дата звернення: 03.10.2019).
4. Erlank W. Introduction to virtual property: *Lex virtualis ipsa loquitur*. Vol. 18. № 7. 2017. P. 2525-2569.
5. Fairfield J. Virtual property. *Boston University Law Review*. 2005. Vol. 85. P. 1047–1102.
6. Fiduciary Access to Digital Assets Act. Revised (2015). URL: <https://www.uniformlaws.org/viewdocument/final-act-with-comments-40?CommunityKey=f7237fc4-74c2-4728-81c6-b39a91ecdf22&tab=librarydocuments> (дата звернення: 10.10.2019).
7. 'Game theft' led to fatal attack. Новинна служба BBC : веб-сайт. URL: <http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/4397159.stm> (дата звернення: 30.09.2019).
8. Lastowka Greg., Hunter Dan. *The Laws of the Virtual Worlds*. *California Law Review*. Vol. 92. № 1. 2004. 72 p.
9. Marianne Ajemian, coadministrator and others v Yahoo!, inc.// URL: <https://law.justia.com/cases/massachusetts/court-of-appeals/volumes/83/83massappct565.html> (дата звернення: 11.10.2019).
10. Mark Ward. Does Virtual Crime Need Real Justice? *BBC NEWS*, Sept. 29, 2003. URL: <http://www.news.bbc.co.uk/2/hi/technology/3138456.stm> (дата звернення: 07.10.2019).
11. Palka P. *Virtual property: towards a general theory*. PhD. Florence : European University Institute. 2017. 240 p.

12. RuneScape Theft – Dutch Supreme Court Decision. The Virtual Policy Network – веб-сайт. URL: <http://www.virtualpolicy.net/runescape-theft-dutch-supreme-court-decision.html> (дата звернення: 08.10.2019).
13. Sheldon D. Claiming ownership, but getting owned: contractual limitations on asserting property interests in virtual goods. *UCLA Law Review*. 2007. № 54. P. 751-787.
14. Taiwan Ministry of Justice Official Notation № 039030 (90). URL: <https://www.moj.gov.tw/mp-095.html> (дата звернення: 03.10.2019).
15. Акаунт у спадок. Закон і бізнес. URL: https://zib.com.ua/ua/print/133784-storinka_v_fb_viznana_uspadkovanim_maynom_.html (дата звернення: 10.11.2019).
16. Еннан Р. Є. Правовий режим «віртуальної власності»: поняття, ознаки, сутність і правова природа. *Теорія і практика інтелектуальної власності*. 2019. № 3. С. 123-131.
17. Инструкция: как продать и купить канал в Телеграмме. URL: <https://ru.telegramstore.com/blog/kak-prodat-i-kupit-kanal-v-telegramme/> (дата звернення: 05.11.2019).
18. Кирилюк А. В. Об'єкти віртуальної власності. Правові та інституційні механізми забезпечення розвитку України в умовах європейської інтеграції : матеріали Міжнародної науково-практичної конференції (м. Одеса, 18 травня 2018 р.). Одеса : Видавничий дім «Гельветика», 2018. С. 544-548.
19. Купити акаунт World of Tanks. URL: https://www.olx.ua/uk/list/q-%D0%B0%D0%BA%D0%BA%D0%B0%D1%83%D0%BD%D1%82-wot/?search%5Border%5D=filter_float_price%3Adesc (дата звернення: 29.10.2019).
20. Ліцензійна угода World of Tanks. URL: <http://legal.ru.wargaming.net/ru/eula/> (дата звернення: 21.10.2019).
21. Майданик Л. Р. Віртуальний об'єкт як виклик для класичних підходів у речовому праві. *Теорія і практика інтелектуальної власності*. 2019. № 2. С. 59-64.

22. Майданик Р. А. Модернізація речового права: базовий принцип і напрями. Речове право: пріоритети та перспективи : матеріали тез Київських правових читань (22 березня, 2019 р., м. Київ). Київ, 2019. С. 11-19. URL: <https://bit.ly/2UpMGsV>.
23. Майданик Р. А. Речове право. Загальні положення. Спогади про Людину, Вченого, Цивіліста-епоху (до 85-річчя від Дня народження академіка Ярославни Миколаївни Шевченко) за заг. ред. Р.О. Стефанчука. К. : АртЕк, 2017. С. 226-249.
24. Некіт К. Г. Деякі проблеми акаунтів у соціальних мережах як об'єктів цивільного обігу. Вісник Південного регіонального центру Національної академії правових наук України. 2018. № 16. С. 91–97.
25. Некіт К. Г. Особливості змісту та здійснення права віртуальної власності. Часопис цивілістики. 2019. № 32. С. 86-92.
26. Правове регулювання відносин у мережі Інтернет : монографія / А. П. Гетьман, Ю. Є. Атаманова, В. С. Мілаш та ін. ; за ред. С. В. Глібка, К. В. Єфремової. Харків : Право, 2016. 360 с.
27. Проект Закону «Про внесення змін до Податкового кодексу України та деяких інших законів України щодо оподаткування операцій з криптоактивами». URL: <http://w1.c1.rada.gov.ua/pls/zweb2/webproc34?id=&pf3511=67423&pf35401=510155> (дата звернення: 25.11.2019).
28. Проект розпорядження Кабінету Міністрів України «Про схвалення Концепції державної політики у сфері віртуальних активів». URL: <http://www.me.gov.ua/Documents/Download?id=68b47292-ee09-4545-85e2-a969a0d0330c> (дата звернення: 25.11.2019).
29. Симсон О. Э. Интеллектуальная собственность в цифровую эпоху. Очерки права интеллектуальной собственности. Харьков : Право, 2018. С. 410-422.
30. Умови користування Instagram. URL: <https://ru-ru.facebook.com/help/instagram/?rdrhc> (дата звернення: 03.11.2019).
31. Умови надання послуг Facebook. URL: <https://uk-ua.facebook.com/legal/terms> (дата звернення: 05.11.2019).

