

не вдалося знайти.

Проведення сумлінного пошуку має підтверджуватися відповідними доказами.

2. Твір, який набув статусу сирітського, втрачає цей статус, а його використання способами, зазначеними в частині першій цієї статті, не допускається, у встановленому порядку на підставі заяви, яка містить вмотивоване твердження про наявність у заявника майнових авторських прав на твір, з посиланням на підстави виникнення таких прав та строк їх чинності, а також контактні дані, які дають можливість зв'язатися з суб'єктом авторського права для отримання дозволу на використання твору. Твір, що втратив статус сирітського твору, охороняється відповідно до законодавства».

ЛІТЕРАТУРА:

1. Харитонов Є.О. Кодифікації та рекодифікації у добу формування східно-європейської традиції приватного права. Шерешевські читання «Рекодифікація договірного права в умовах інтеграційного розвитку України»: матер. всеукр. науково-практичн. конфер.(Одеса, 6 грудня 2019 року) / За заг. ред. д.ю.н., проф. Є.О. Харитонова. Одеса: Фенікс, 2019. С. 5-8.

2. Токарева В.О. Окремі аспекти сирітських творів в умовах інтеграційних процесів // Jurnal ul juridic. 2019. № 3. С. 97-101.

3. Директива Європейського парламенту и Совета ЕС No 2012/28/ЕС от 25.10.2012 г. об отдельных случаях легального использования произведений с неизвестной принадлежностью (сиротских произведений), WIPO. URL: <http://www.wipo.int/wipolex/ru/details.jsp?id=13043>

4. U.S. Copyright Office. Orphan Works and Mass Digitization. A report of the register of copyrights. June 2015 p. 28. URL: www.copyright.gov

*Вацак Владислав Анатолійович,
аспірант кафедри цивільного права
Національного університету «Одеська юридична академія»*

КОНЦЕПЦІЯ ВІРТУАЛЬНОЇ ВЛАСНОСТІ В РАМКАХ ОНОВЛЕННЯ ЦИВІЛЬНОГО КОДЕКСУ УКРАЇНИ

Стрімкий розвиток технологій, поява нових суспільних відносин, потребують своєчасного законодавчого регулювання. В межах розробки концепції оновлення Цивільного кодексу України необхідно враховувати не тільки прогалини, які існують в діючому законодавстві на час внесення змін до закону, але і ті, які можуть виникнути в майбутньому. Таким прикладом роботи на «перспективу» є введення до оновленого Цивільного кодексу поняття віртуальних активів для легалізації віртуальної власності.

Дослідженням віртуальної власності, як частини правового простору, займалися такі зарубіжні вчені як В.В. Архіпов, Р. Бартл, Ч. Блейзер, Гр. Ластовка, А.В. Лисаченко, Дж. Нельсон, Дж. Фейрфілд, Д. Хантер та інші. Деякі питання, пов'язана із дослідженням віртуальної власності у своїх наукових роботах висвітлюють українські вчені Є. О Харитонов, О. І. Харитонova Р. А. Майданик, Л. Р. Майданик, К. Г. Некіт.

Як зазначає Є. О. Харитонов «Право віртуальної власності у віртуальному світі це право власності на ігрові предмети, створені або придбані гравцем за віртуальну валюту або реальні гроші, віртуальну нерухомість, і все те, що перебуває у віртуальному світі, і може бути об'єктом правочинів» [1, с. 85]. В даний час ігрові предмети можуть дорого коштувати на спеціалізованих ринках ігрових спільнот. Наприклад, «Alpine Stalker's Set», набір шків у Dota 2, може коштувати до 1200 доларів. У програмі Counter-Strike: Global Offensive (CS: GO) пістолет під назвою «Stat Trak M4A4 Howl» може коштувати до 26 000 доларів, що робить його найдорожчим предметом CS: GO [4]. Це показує нагальну необхідність врегулювання сфери використання віртуальних активів. Законодавство практично всіх країн не встигає за стрімким розвитком віртуального простору і питання «віртуальної власності», є однією з «сірих зон» законодавства в світі. Таке зволікання породжує ряд проблем, наприклад, появу та поширення «сірих» ринків продажу віртуальних предметів, ріст кількості крадіжок віртуальних речей [5, с. 41].

Яскравим прикладом законодавчого закріплення віртуальної власності є новий Цивільний кодекс КНР. Цей законодавчий акт включає положення щодо захисту віртуальної власності, персональних даних та інформації в Інтернеті. Стаття 127 Цивільного кодексу КНР має відсильний характер, вказуючи на те, що «у тому випадку, коли, існують закони, що передбачають захист даних та віртуальних активів, то таких положень слід дотримуватися» [6].

Віртуальна власність також визнана в Цивільному кодексі Японії, Кореї, Тайвані, частково в США. Згідно із законодавством США, даний вид власності має комерційну цінність. Тут також існує ринок віртуальних предметів, товарів і послуг, відомий як «торгівля за реальні гроші» («RMT») [7, с. 98].

В Україні перші кроки до законодавчого закріплення віртуальної власності зроблено в 2020 році. Так, поняття «віртуальні активи» передбачається законопроектом 3637 від 11.06.2020 «Про віртуальні активи», в якому визначається правовий статус віртуальних активів, легалізується робота криптокомпаній в Україні та ряд інших новацій. Законопроект пропонує також зміни до ЦК України, однак, тільки до статті 190 ЦК, додаючи до переліку, що відноситься до майна, віртуальні активи. Вважаємо, що доцільно доповнити

розуміння «речі» як об'єкта не тільки матеріального, а і віртуального світу, що дозволяє віднести віртуальні активи до майна як віртуальної речі, сукупності таких речей, а також прав та обов'язків які з них виникають. Доповнення віртуальних активів до ст. 177 ЦК виділяє їх наряду із грошима та цінними паперами як особливий вид речей, майна.

Підсумовуючи написане вище, можна зазначити, що є нагальна необхідність визнання віртуальних активів як об'єкта цивільних правовідносин на законодавчому рівні. Така тенденція актуалізації закону до сучасних потреб суспільства є надзвичайно важливою в рамках оновлення ЦК України, оскільки нові технології мають значний вплив в сучасному світі. Україна повинна розвивати свій ІТ-потенціал, створювати комфортні умови для інвесторів та ІТ-спеціалістів, в першу чергу, шляхом модернізації правової сфери.

ЛІТЕРАТУРА:

1. Цивільний Кодекс України від 16.01.2003 № 435-IV. Відомості Верховної Ради України. 2003. №№ 40-44. ст.356. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/435-15#n1145>
2. Проект Закону про віртуальні активи. URL: https://w1.c1.rada.gov.ua/pls/zweb2/webproc4_1?pf3511=69110
3. Харитонов Є.О. Вітчизняна концепція права власності перед викликами інформаційного суспільства URL: <http://chascyvil.onua.edu.ua/index.php/chc/article/view/254/194>
4. China's Civil Code Allows In-Game Virtual Items to be Inherited. URL: <https://pandaily.com/chinas-civil-code-allows-in-game-virtual-items-to-be-inherited/>
5. Некіт К. Г. Віртуальна власність: поняття та сутність URL: http://pravoisuspilstvo.org.ua/archive/2019/2_2019/part_1/8.pdf
6. Civil Code of the People's Republic of China. URL: http://english.www.gov.cn/archive/lawsregulations/202012/31/content_WS5fedad98c6d0f72576943005.html
7. Ковалева І.Н., Пташинская А.С. Правовое регулирование виртуальной собственности URL: http://edoc.bseu.by:8080/bitstream/edoc/80197/1/Kovaleva_I.N._98_99.pdf

*Граніна Іванна Віталіївна,
аспірантка кафедри цивільного права
Національний університет «Одеська юридична академія»*

ДО ПИТАННЯ ПРО ЗАКОННІСТЬ ТА ВІДПОВІДНІСТЬ МОРАЛЬНИМ ЗАСАДАМ СУСПІЛЬСТВА УМОВ, ВИЗНАЧЕНИХ У ЗАПОВІТІ

Основним призначенням заповіту є визначення спадкоємців на майно. Заповідач може обирати спадкоємців самостійно, незалежно від того, чи