

## ВІРТУАЛЬНІ ОБ'ЄКТИ, ЇХ МІСЦЕ В ІНСТИТУТІ ПРАВА ВЛАСНОСТІ

### VIRTUAL OBJECTS, THEIR PLACE IN THE INSTITUTE OF OWNERSHIP

Горобець Н.О., к.ю.н., доцент,  
професор кафедри юридичних дисциплін

Сумська філія

Харківського національного університету внутрішніх справ

Майсун І.В., викладач кафедри юридичних дисциплін

Сумська філія

Харківського національного університету внутрішніх справ

Статтю присвячено дослідженню новітніх об'єктів віртуальної реальності, визначенню їх місця в інституті права власності. Переломним етапом у хмарних технологіях стала пандемія COVID-19, яка охопила увесь світ і змусила людей ізолюватися і використовувати Інтернет як єдиний засіб зв'язку із зовнішнім світом. Інформаційно-телекомунікаційні технології замінили багато аспектів професійного та особистого життя. Набули нового значення віртуальні об'єкти, які не мають матеріальної форми вираження, проте становлять значну майнову (економічну) та немайнову цінність. Віртуальні об'єкти (віртуальна власність) асоціюються нині з ігровими віртуальними предметами онлайн-ігор, доменними іменами, ігровими акаунтами, вебсайтами, обліковими записами електронної пошти, акаунтами в соціальних мережах, електронними коштами, файловими сховищами тощо. Установлено, що наразі товарообіг віртуальних об'єктів не поступається речам як предметам матеріальної дійсності. Кількість осіб в Україні та світі, залучених до віртуальної реальності, невпинно зростає з кожним роком. Акаунти у соціальних мережах, ігрові об'єкти комп'ютерних ігор становлять дедалі більшу цінність для їх власників та користувачів. Судова практика показує, що справи, предметом спору яких є віртуальні об'єкти, є непоодинокими. Суди під час їх розгляду схиляються до аналогії з правом власності на речі. Численні психологічні дослідження показують, що дуже часто гравців настільки поглинає віртуальний світ, що вони там «живуть» і лише на короткий час повертаються до реальності, аби задовольнити свої природні потреби. Так, усе, що відбувається та набувається ними у грі, є їхньою власністю. Припускається, що віртуальна власність виникає стосовно віртуальних об'єктів (даних), які мають економічну цінність, є об'єктами товарообігу у віртуальному просторі, не мають матеріальної оболонки, є унікальними, сталими, обігроздатними, розглядаються власниками як свої речі. Такі властивості, як унікальність, сталість та обігроздатність, дозволяють уналежнювати такі об'єкти до інституту права власності. Віртуальний простір дозволяє власникові віртуальних об'єктів володіти, користуватися та розпоряджатися ними. Аналіз електронних відносин у сфері віртуального простору та судова практика дозволяють зазначити, що на віртуальні об'єкти виникає право віртуальної власності, яке доречно розглядати як особливий вид права власності, об'єктом якого є безтілесні речі.

**Ключові слова:** мережа Інтернет, віртуальні об'єкти, віртуальна власність, право віртуальної власності.

This article is devoted to the study of the latest objects of virtual reality, determining their place in the institution of property rights. A turning point in cloud technology was the COVID-19 pandemic, which swept the world and forced people to isolate themselves and use the Internet as the only acceptable means of communication with the outside world. Information and telecommunication technologies have replaced many aspects of our professional and personal life. Virtual objects that do not have a material form of expression, but are of significant property (economic) and non-property value, have acquired a new meaning. Virtual objects (virtual property) are currently associated with online gaming virtual items, domain names, gaming accounts, websites, e-mail accounts, social media accounts, e-funds, file storage, and more. It is established that today the turnover of virtual objects is not inferior to things as objects of material reality. The number of people in Ukraine and around the world involved in virtual reality is constantly growing every year. Social media accounts, gaming objects and computer games are becoming more and more valuable to their owners and users. Judicial practice shows that cases that are the subject of a dispute over virtual objects are not isolated. Courts in their consideration tend to analogy with the ownership of things. Numerous psychological studies show that very often players are so absorbed in the virtual world that they actually live there only for a short time and return to reality to meet their natural needs. Accordingly, everything that happens and is acquired by them in the game is their property. It is assumed that virtual property arises in relation to virtual objects (data) that have economic value, are objects of trade in cyberspace, have no material shell, are unique, sustainable, viable, are considered by owners as their things. Properties such as uniqueness, sustainability and viability allow these objects to be attributed to the institution of property rights. Virtual space allows the owner of virtual objects to own, use and dispose of them. Analysis of virtual (electronic) relations in the field of virtual space, jurisprudence allows us to note that virtual objects have the right of virtual property, which should be considered as a special type of property right, the object of which are incorporeal things.

**Key words:** Internet, virtual objects, virtual property, virtual property rights.

Минуло уже майже 50 років відтоді, як у наше життя стрімко увірвалася всесвітня мережа Інтернет. Вона змінила наше життя і світобачення, зробила його швидшим, ефективнішим, надала можливість миттєво отримувати відповіді на будь-які питання, спілкуватися на відстані тощо. Переломним етапом у хмарних технологіях стала пандемія COVID-19, яка охопила увесь світ і змусила людей ізолюватися і використовувати Інтернет як єдиний допустимий засіб зв'язку із зовнішнім світом.

Інформаційно-телекомунікаційні технології замінили нам багато аспектів професійного та особистого життя. Набули нового значення віртуальні об'єкти, які не мають матеріальної форми вираження, проте становлять значну майнову (економічну) та немайнову цінність. Віртуальні об'єкти (віртуальна власність) асоціюються нині з віртуальними предметами онлайн-ігор, доменними іменами, ігровими акаунтами, вебсайтами, обліковими записами

електронної пошти, акаунтами в соціальних мережах, електронними коштами, файловими сховищами тощо.

За останніми статистичними даними на початку 2020 року в Україні було 19 мільйонів користувачів, у 2021 році цифра досягла 26 мільйонів; у соцмережах зареєстровано 60 відсотків населення країни [1].

В Україні також спостерігається стрімке зростання гейм-індустрії. У процесі комп'ютерної гри геймери за реальні гроші купують ті чи інші ігрові віртуальні предмети, що становлять цінність. Так, наприклад, у грі Dota 2 предмет «рожева бойова собака» (Ethereal Flames Pink War Dog) був куплений за 38 тисяч доларів, що, як виявилось, не є межею. Водночас виникло таке явище, як гріферство – псування та знищення об'єктів віртуальної реальності у грі, викрадання чужого віртуального майна.

Відносини між користувачами онлайн-сервісів наразі регулюються правилами відповідної Інтернет-платформи.

Проте ці правила мають обмежувальний характер і не врегульовують увесь спектр відносин, що виникають. Онлайн-індустрія – явище нове, що перебуває на етапі розвитку та становленні і потребує правового регулювання з боку цивільного законодавства. Подальше ігнорування може призвести до серйозних негативних наслідків.

Наразі науковці не мають одностайної думки щодо місця віртуальних об'єктів у цивільному праві. В Україні законодавчо закріплені традиційні підходи до визначення права власності, що не дозволяє його механізмам регулювання та захисту поширюватися на об'єкти віртуальної реальності.

Неврегульованість цих відносин порушує права та інтереси користувачів онлайн-простору та зумовлює потребу в усуненні законодавчої прогалини, проведенні наукових розвідок.

Метою роботи є визначення місця віртуальних об'єктів в інституті права власності.

Питання віртуальних об'єктів (віртуальної власності) стало предметом наукових досліджень таких зарубіжних та вітчизняних учених, як Ч. Блейзер, В. Ерланк, Д. Шелдон, Дж. Фейрфілд, Д. Хантер, А.В. Кирилюк, К.Г. Некіт, Р.А. Майданик та ін.

Електронні відносини породжують нематеріальні об'єкти, які мають економічну цінність та можуть сприйматися користувачами Інтернет ресурсів і комп'ютерних ігор як об'єкти приватної власності.

Виважений підхід науковців та законотворців дозволить не лише закріпити ці об'єкти на законодавчому рівні, а і запровадити нову правову реальність.

Свого часу традиційні погляди римського приватного права у частині права власності були трансформовані через розповсюдження в товарному обігу результатів інтелектуальної, творчої діяльності. Нині право інтелектуальної власності є сталим інститутом цивільного права.

Поява віртуальних об'єктів, їх частка у цивільному обігу дозволяють говорити про появу нового цивільно-правового явища – віртуальної власності.

Віртуальну власність розглядають як стійкий комп'ютерний код, що зберігається у віддаленій ресурсній системі, де одній або більше особам надаються певні повноваження щодо управління комп'ютерним кодом, зокрема відстороняти всіх інших людей [2, с. 142].

Віртуальну власність в онлайн-іграх розглядають як записи у базі даних, розташовані на сервері, які дають змогу комп'ютерному монітору учасника відображати картинку, які вже наявні у програмному забезпеченні [3, с. 37]. Слід зауважити, що автори зазначених понять акцентують увагу на тому, що об'єктами власності є не зображення як кінцевий результат, який гравці бачать і розглядають як свою власність, а комп'ютерний код (дані), який є унікальним, обігоздатним та має економічну цінність. Ці властивості дозволяють сприймати такі дані як об'єкти віртуальної власності.

Розглядаючи справу (два підлітки змусили третього силою передати дорогоцінний амулет і маску з гри RunEscape з його облікового запису до свого), Верховний суд Нідерландів дійшов висновку, що віртуальна форма існування об'єкта не має значення, що зумовлено попередньою судовою практикою національних судів. Нематеріальні об'єкти вважаються майном за умови, що вони становлять цінність і можуть бути контрольовані певною особою. Під час розгляду цієї справи було висунуто такі аргументи проти «крадіжки» майна: віртуальні предмети – це не товари, а «ілюзія» товарів, що складаються з бітів і байтів, тобто вони є даними; віртуальні елементи – це інформація; сенс гри полягає в тому, щоб забирати предмети одне в одного; віртуальні предмети є і залишаються власністю видавця гри, а не жертви чи відповідача, тому їх не можна було вкрасти [4].

Суд, посиляючись на випадки крадіжки електроенергії, що є подібним нематеріальним благом, постановив, що віртуальні предмети мають у віртуальному значенні

зусилля та час, вкладені в їх отримання; цінність у віртуальних предметах визнається тими, хто грає в гру (включаючи відповідачів, які доклали зусилля, щоб взяти їх); віртуальні предмети перебували під виключним контролем гравця, який був звільнений від цього контролю. Суд дійшов висновку, що віртуальні об'єкти є даними, однак їх ключовою ознакою є можливість індивідуального контролю над ними, тому примусове відібрання такого контролю у гравця може розглядатися як крадіжка [4]. Ця справа була однією з перших в Європі і стала знаковою для судочинства європейських країн.

Заслугує на увагу положення суду, де зазначається, що «для отримання таких об'єктів гравець витрачає час і зусилля», що перекликається з позицією прихильників трудової теорії Дж. Локка щодо походження віртуальної власності [5, с. 47]. Їх обґрунтування зводиться до того, що гравці (витрачаючи значну частину свого часу та зусиль) вкладають свою працю у створення віртуальних об'єктів. Прикладом може стати гра Майнкрафт, де кожен гравець будує собі ігрову реальність. Тут доречно вказати, що ця реальність спроектована розробниками, тому саме вони є авторами та власниками авторських прав на гру. Проте в грі розробники допустили свободу поведінки (варіативність) проектування, що дозволяє вказати, що віртуальні об'єкти є власністю гравця завдяки самостійному створенню.

Ще раніше (2004 р.) віртуальні об'єкти стали предметом спору в Китаї у справі «Лі Хонгчен проти компанії «Пекінський арктичний лід» [6]. Предметом спору стали викрадені віртуальні об'єкти (2 отрути, 1 бог війни та ін.) внаслідок злому ігрового акаунта Лі Хонгчен. Оскільки компанія не надала персональних даних гравця, який викрав об'єкти, та відмовилася відновити віртуальні предмети, то позивач звернувся саме до розробника гри, а не безпосереднього «викрадача». Заперечення компанії про неможливість ідентифікації гравця, оскільки він використовував псевдонім, та обмеження її обов'язків щодо забезпечення функціонування гри межами договірних зобов'язань судом не було взято до уваги. Також компанії зазначали, що ці об'єкти є даними, а не речами, тому не можна говорити про їх викрадення. Суд визнав можливість урегулювання цього спору в межах цивільного законодавства та постановив компанії виплатити компенсацію.

Суд Німеччини виніс рішення задовільнити вимоги позивачів, прирівнявши акаунт у Фейсбуці до особистих листів і щоденників у справі, де батьки вимагали від керівництва соціальної мережі доступу до акаунта їхньої дочки, щоб з'ясувати, чи не була її смерть самогубством [7]. Ця справа також свідчить про невідворотність законодавчого визнання об'єктів віртуальної реальності.

Загальновідомо, що судова практика передусе законодавчому регулюванню, є мірилом об'єктивності правового регулювання відносин. Саме з неврегульованими спорами, які виникають у повсякденні, змушені розбиратися суди. Суд має можливість об'єктивно реагувати на потреби часу та виносити рішення, які деколи суперечать загальноприйнятим нормам. Потрібно брати до уваги судову практику під час розроблення пропозицій щодо врегулювання відносин віртуальної реальності. Правова реальність сьогодення така, що суди схиляються до визнання за віртуальними об'єктами права власності на речі.

Важливою властивістю є ступінь зануреності людини у віртуальну реальність. Численні психологічні дослідження [8] показують, що дуже часто гравців настільки поглинає віртуальний світ, що вони там «живуть» і лише на короткий час повертаються до реальності, аби задовольнити свої природні потреби. Так, усе, що відбувається та набувається ними у грі, є їхньою власністю.

Велика увага, яка приділяється судами та науковцями онлайн-іграм, зумовлена тим, що саме вони ототожнювалися з віртуальними об'єктами. Однак із розвитком інноваційних технологій до таких об'єктів стали зараховувати

імейл-акаунти, доменні імена, акаунти у соціальних мережах, вебсайти, чати, файлові сховища тощо. К. Некіт указує на можливість існування права власності на віртуальні об'єкти як безтілесне майно [9, с. 39]. Логічні висновки, які пропонує науковець, змушують погодитися з її точкою зору.

Можна припустити, що віртуальна власність виникає стосовно віртуальних об'єктів (даних), які мають економічну цінність, є об'єктами товарообігу у віртуальному просторі, не мають матеріальної оболонки, є унікальними, сталими, обігоздатними, розглядаються володільцями як

свої речі. Такі властивості, як унікальність, сталість та обігоздатність, дозволяють зараховувати ці об'єкти до інституту права власності. Важливо додати, що віртуальний простір дозволяє власникові віртуальних об'єктів володіти, користуватися та розпоряджатися ними.

Аналізуючи електронні відносини у сфері віртуального простору та судову практику, варто зазначити, що на віртуальні об'єкти виникає право віртуальної власності, яке доречно розглядати як особливий вид права власності, об'єктом якого є безтілесні речі.

#### ЛІТЕРАТУРА

1. Кондратенко М. За рік карантину кількість українців у соцмережах зросла на сім мільйонів. URL: <https://p.dw.com/p/3qkD3> (дата звернення 24.03.2021).
2. Blazer Ch. The five indicia of virtual property. *Pierce Law Review*. 2006. Vol. 5. P. 137–161.
3. Lastowka Greg., Hunter Dan. The Laws of the Virtual Worlds. *California Law Review*. Vol. 92. № 1. 2004. 72 p.
4. RuneScape Theft – Dutch Supreme Court Decision. The Virtual Policy Network. URL: <http://www.virtualpolicy.net/runescape-theft-dutch-supreme-courtdecision.html> (дата звернення: 31.03.2021).
5. Lastowka G. and Hunter D. The laws of the virtual worlds. *California Law Review*. 2004. Vol. 92 (1). P. 1–73.
6. Li Hongchen v. Beijing Arctic Ice. URL: <http://www.virtualpolicy.net/arcticice.html> (дата звернення 12.05.2021).
7. Акаунт у спадок. Закон і бізнес. 2018. № 29. URL: [https://zib.com.ua/ua/print/133784-storinka\\_v\\_fb\\_viznana\\_uspadkovanim\\_may\\_pot.html](https://zib.com.ua/ua/print/133784-storinka_v_fb_viznana_uspadkovanim_may_pot.html) (дата звернення 24.05.2021).
8. Дулак В. Соціально-психологічні засади віртуальної реальності. *Науковий вісник Східноєвропейського національного університету ім. Лесі Українки / Східноєвроп. нац. ун-т ім. Лесі Українки*; [редкол.: Р. А. Арцишевський та ін.]. Луцьк, 2013. № 11 (260): Філософські науки. С. 83–89.
9. Некіт К.Г. Віртуальна власність: поняття та сутність. *Право і суспільство*. 2019. № 2. С. 37–42. URL: [http://pravoisuspilstvo.org.ua/archive/2019/2\\_2019/part\\_1/8.pdf](http://pravoisuspilstvo.org.ua/archive/2019/2_2019/part_1/8.pdf) (дата звернення 20.05.2021).