



DOI: <https://doi.org/10.33731/22019.167301>

ВІРТУАЛЬНИЙ ОБ'ЄКТ ЯК ВИКЛИК ДЛЯ КЛАСИЧНИХ ПІДХОДІВ У РЕЧОВОМУ ПРАВІ

Любов Майданик,

*кандидат юридичних наук, асистент кафедри
інтелектуальної власності юридичного факультету
Київського національного університету
імені Тараса Шевченка*

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1794-4513>

У статті дослідженню поняття віртуального об'єкта з приватно-правової точки зору з урахуванням правозастосовної практики зарубіжних країн. На підставі аналізу окремих судових рішень порушено питання про можливість поширення режиму речового права на віртуальний об'єкт в умовах приватного права України.

Ключові слова: віртуальний об'єкт, віртуальна власність, речове право, безтілесна річ

Вступ. Зі зміною технологій з'являються нові ресурси і способи їх використання. Перспективи розвитку правових відносин в інформаційному суспільстві видаються все більш фантастичними, однак уже сьогодні програма зі штучним інтелектом створює музику та відповідає на нескладні питання від споживачів на сайтах великих магазинів. Віртуальні об'єкти є одними з тих фантастичних реальностей сьогодення, які вимагають правової оцінки та прогнозування на майбутнє.

Одними із перших дослідників правової природи віртуальних об'єктів були Г. Ластовка та Д. Хантер [1]. 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. Хоча на сьогодні прогнози не справдилися і навряд чи найближчим часом це відбудеться, правовий аналіз питань віртуальних об'єктів залишається актуальним. У продовження

теми дослідження Д. Ферфілд аналізував віртуальну власність з різних концепцій права власності [2, 1047]. Зокрема, він чітко відділив віртуальні об'єкти від інтелектуальної власності, що також видається обґрунтованим з огляду на різке різну правову природу цих об'єктів. Разом з тим, питання авторського права все ж можуть виникати з огляду на те, що в багатьох іграх типу MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Games) у гравця є можливість створити чи видозмінити певний об'єкт за власним оригінальним задумом. У зв'язку з цим в умовах використання розробники здебільшого передбачають положення про те, що всі права інтелектуальної власності на такий user-generated контент переходять до них. Це питання частково висвітлювали М. Бунк та А. Лоддер у своїй праці «Віртуальні світи: новий виклик для інтелектуальної власності» [3]. Дослідник П. Палка розглядає віртуальні об'єкти з точки зору приватного права Європейського Союзу у своїй дисертації 2017 року «Віртуальна влас-

ність у контексті загальної теорії» [4]. Серед вітчизняних учених окремим аспектам віртуальних об'єктів приділяли увагу А. Кирилюк, Г. Стахира, Є. Харитонов, О. Харитонova та інші.

Виклад основного матеріалу.

Під «віртуальною власністю» чи «віртуальними об'єктами» найчастіше розуміють обліковий запис електронної пошти, доменні імена, «зряддзя», що купується в комп'ютерних іграх, іноді веб-сайти. Так, П. Палка визначає серед понять, що використовуються в науковій літературі для позначення віртуальних об'єктів, «віртуальну власність», «віртуальні товари», «власність віртуального світу», «віртуальні ресурси» [4, 105–106]. Цікавим є те, що самі розробники та власники онлайн-платформ визначають в умовах користування такі об'єкти, як віртуальні товари чи послуги. Окремі з названих об'єктів або їхні частини підпадають під охорону права інтелектуальної власності (користувацький інтерфейс може охоронятися промисловим зразком та авторським правом у ЄС, код комп'ютерної програми як об'єкт авторського права) та права *suigeneris* (доменні імена). Таким чином, правоволодільці затребують необхідну їм монополію на використання цих об'єктів. Разом з тим, специфічна природа кожного з названих об'єктів породжує багато питань без відповідей, у тому числі щодо юридичного значення правил користування онлайн-платформами (ToU, ToS).

Так, більшість віртуальних об'єктів виникають у зв'язку з використанням користувачем/гравцем певної онлайн-платформи (Pokemon Go, SecondLife, Facebook, You Tube). Власники таких онлайн-платформ встановлюють свої правила використання (Terms of Use, Terms of Service, End-User License Agreement), де здебільшого передбачають, що надають «дозвіл» користувачам на користування певними «послугами», зберігаючи за собою право змінювати код комп'ютерної програми, на основі якої платформа працює, блокування

облікових записів користувачів тощо. Такі правила містять у собі елементи ліцензії щодо використання комп'ютерної програми, зокрема додатків. Частою умовою таких правил (Niantic, World of Tanks) є також положення про те, що сторони погодилися з тим, що всі об'єкти, придбані ними під час використання онлайн-платформи, не є об'єктами права власності будь-якої правової природи, а передача таких об'єктів забороняється. Очевидно, що воно є вигідним для власників онлайн-платформ, оскільки дає можливість уникнути відповідальності за порушення права власності. З огляду на положення умов використання користувач/гравець має обмежену можливість панування над своїм віртуальним об'єктом, оскільки може бути позбавлений його або окремих характеристик розробником.

До певного моменту питання правового регулювання віртуальних об'єктів не виходило за межі доктринальних досліджень перспектив розвитку інформаційних технологій. Однак, 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 [5].

Вертикальна і горизонтальна площини правових відносин щодо прав на віртуальні об'єкти. У нашому розумінні правові відносини щодо прав на віртуальні об'єкти виникають у двох площинах: вертикальній і горизонтальній. У першому випадку користувачі набувають (купують) певні віртуальні об'єкти в межах онлайн-платформи, діяльність якої контролює її власник. Тому в разі видалення власником платформи облікового запису користувача разом з усіма придбаними ним за справжні гроші об'єкти, користувач може справедливо вважати, що його права порушені. У горизонтальних відносинах обіг прав на об'єкти здійснюється між користувачами та третіми особами. Наприклад, купівля та продаж віртуальних «скарбів» і «мечів» між користувачами або заволодіння обліковим записом користувача без дозволу третіми особами (хакерами).

Питання щодо цифрової форми об'єктів періодично постає у 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.

Справа Bragg проти Linden Lab (2007 рік). Second life це платформа компанії Linden Lab, яка є за своєю сутністю соціальною з елементами гри, що з'явилася у 2003 році. Особа створює аватар та купує різні віртуальні речі для своєї «другої особистості»: одяг, землю, автомобілі тощо. Саме Linden Lab запровадило повномасштабний механізм купівлі-продажу різних вірту-

альних об'єктів між користувачами (гравцями) як за «внутрішню» валюту, так і за реальні кошти. Користувачі могли самі розробити нові віртуальні об'єкти. Отже, це перші випадки так званого *user-generated content*, який у наші дні є на багатьох платформах та стосовно чого точаться серйозні дискусії на законодавчому рівні.

Пан Браг був одним із користувачів платформи та знайшов слабе місце (баг) у кодї комп'ютерної програми до Second Life, яке давало йому змогу набувати більшу кількість віртуальних об'єктів. Власники платформи дізналися про це та закрили його акаунт, а також видалили всі набуті ним віртуальні об'єкти. Пан Браг подав позов до суду на Linden Lab (Окружний суд штату Пенсильванія, США) про незаконне позбавлення права власності на віртуальні об'єкти. Відповідач заперечив, оскільки не вбачав у віртуальних об'єктах права власності в правовому розумінні. Між 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 [6].

Кримінальна справа Run Escape (Верховний суд Нідерландів, 2012 р.). У 2012 році Верховний суд Нідерландів розглядав кримінальну справу RunEscape, у якій 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 [7].

Рішення Європейського Суду Справедливості 2015 року по справі Used Soft проти Oracle. Одним із прикладів правової позиції з цього питання у приватно-правових відносинах є рішення Європейського Суду Справедливості 2015 року по справі Used Soft проти Oracle щодо вичерпання авторських прав на комп'ютерну програму, яка зберігається не на матеріальному носії, а у цифровій формі (у хмарних сервісах, наприклад). Нагадаємо, що вичерпання майнових прав інтелектуальної власності полягає у тому, що після першого правомірного введення в цивільний обіг правоволоділець втрачає право забороняти подальше розповсюдження об'єкта інтелектуальної власності, що втілено у матеріальному носії. У Європейському Союзі запроваджено регіональний принцип вичерпання майнових прав інтелектуальної власності, у тому числі авторських. Однак, звичними носіями для об'єктів інтелектуальної власності завжди були речі (наприклад, книги). У згаданому вище спорі німецька компанія Used Soft перепродавала ліцензійні комп'ютерні програми, розробником яких є компанія Oracle. Used Soft продавала копії комп'ютерних програм у цифровій формі шляхом завантаження через Інтернет. Суд ЄС зайняв таку позицію, що у розумінні законодавства Євросоюзу вичерпання права на розповсюдження копії комп'ютерної програми поширюється як на матеріальну, так і на нематеріальну форму [8], тобто цифрову. Отже, не має значення, у якій формі об'єкт виражено для застосування згаданих положень. Це рішення є дуже важливим не лише для авторського права, а й для приватно-правового розуміння власності, адже очевидно, що Суд ЄС непрямо застосував концепцію «широкого» розуміння поняття речі.

Віртуальні об'єкти як безтілесна річ у контексті ст. 190 ЦК України. Повертаючись до визначення приватно-

правової природи віртуальних об'єктів, звернемо увагу на позицію стосовно доцільності визнання таких об'єктів безтілесною річчю, з огляду на положення ст. 190 ЦК України, за якою майнові права визначаються неспоживною річчю [9, 603]. 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 України закритим, а отже, поняття безтілесної речі, до якої пропонується відносити віртуальний об'єкт, потребує прямої вказівки закону.

З урахуванням світових тенденцій до правового розуміння віртуальних (цифрових) об'єктів слід дійти таких висновків:

1. Виникнення права власності на віртуальний об'єкт у розумінні цивільного права України видається необґрунтованим, з огляду на обмежену можливість панування над таким об'єктом з боку користувача, яка визначається основною ознакою в цьому контексті.
2. Законодавче закріплення речового права, тим більше права власності, на віртуальний об'єкт видається передчасним, оскільки відсутня єдина позиція щодо розуміння правової природи такого об'єкта. Разом з тим, очевидно, що віртуальний об'єкт становить цінність для учасників цивільних відносин і є оборотоздатним, тому доцільним стає поширення на ці об'єкти режиму речових прав. Однак, така позиція є перспективною за умови застосу-

вання відкритого переліку речових прав без обов'язкового передбачення певного виду у законодавстві.

3. Правова невизначеність щодо місця віртуальних об'єктів у приватно-правових відносинах видається вигідною розробникам платформ, оскільки дає змогу уникнути відповідальності за порушення речових прав. Попри часту заборону будь-якої передачі віртуальних об'єктів

з боку розробників онлайн-платформ і визначення таких об'єктів частиною послуг в умовах використання сайтів, цивільний обіг віртуальних об'єктів розвивається дуже динамічно і лише сприяє капіталізації послуг розробників онлайн-платформ. ♦

Список використаних джерел / List of references

1. Greg Lastowka. Dan Hunter. *The Laws of the Virtual Worlds*. California Law Review. Vol. 92. No. 1. 2004.
2. Joshua Fairfield. *Virtual Property*. Boston University Law Review. Vol. 85. page 1047, 2005; Indiana Legal Studies Research Paper No. 35.
3. Martine Boonk.Arno R. Lodder, *Virtual Worlds: Yet Another Challenge to Intellectual Property Law*. Global IP Summit Magazine, 2007.
4. P. Palka. *Virtual Property. Towards a General Theory*. European University Institute.http://cadmus.eui.eu/bitstream/handle/1814/49664/Palka_2017.pdf?sequence=1&isAllowed=y.
5. 'Game theft' led to fatal attack. Сайт новинної служби BBC.
URL: <http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/4397159.stm>.
6. Bragg v. Linden Lab — Confidential Settlement Reached; 'Marc Woebegone' Back in Second Life.<http://virtuallyblind.com/2007/10/04/bragg-linden-lab-settlement>.
7. RuneScape Theft — Dutch Supreme Court Decision.
URL: <http://www.virtualpolicy.net/runescape-theft-dutch-supreme-court-decision.html>.
8. Сайт Європейського Суду справедливості.
URL: <http://curia.europa.eu/juris/document/document.jsf?docid=124564&doclang=EN>.
9. Майданик Р. А. Речове право : підручник. Алерта. 2019. (1102 с.). С. 603.

1. Greg Lastowka. Dan Hunter. *The Laws of the Virtual Worlds*. California Law Review. Vol. 92. No. 1. 2004.
2. Joshua Fairfield. *Virtual Property*. Boston University Law Review. Vol. 85. page 1047, 2005; Indiana Legal Studies Research Paper No. 35.
3. Martine Boonk.Arno R. Lodder, *Virtual Worlds: Yet Another Challenge to Intellectual Property Law*. Global IP Summit Magazine, 2007.
4. P. Palka. *Virtual Property. Towards a General Theory*. European University Institute.http://cadmus.eui.eu/bitstream/handle/1814/49664/Palka_2017.pdf?sequence=1&isAllowed=y.
5. Game theft led to fatal attack. Sait novynnoi sluzhby VVS.
URL: <http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/4397159.stm>.
6. Bragg v. Linden Lab — Confidential Settlement Reached; 'Marc Woebegone Back in Second Life'.<http://virtuallyblind.com/2007/10/04/bragg-linden-lab-settlement>.
7. RuneScape Theft – Dutch Supreme Court Decision.
URL: <http://www.virtualpolicy.net/runescape-theft-dutch-supreme-court-decision.html>.
8. Sait Yevropeiskoho Sudu spravedlyvosti.



URL: <http://curia.europa.eu/juris/document/document.jsf?docid=124564&doclang=EN>.
9. Maidanyk R. A. *Rechovye pravo : pidruchnyk. Alerta. 2019. (1102 s.). S. 603.*

Надійшла до редакції 22.03.2019 року

Майданик Л. Виртуальный объект как вызов для классических подходов в вещном праве. В статье исследовано понятие виртуального объекта с частно-правовой точки зрения с учетом правоприменительной практики зарубежных стран. На основании анализа отдельных судебных решений ставится вопрос о возможности распространения режима вещного права на виртуальный объект в условиях частного права Украины.

Ключевые слова: виртуальный объект, виртуальная собственность, вещное право, бестелесная вещь

Maidanyk L. Virtual object as challenge for established approaches of property law. This article is devoted to the study of the concept of a virtual object from the private-law point of view, taking into account the practice of foreign countries: court decisions of Supreme Court of Netherlands and practice of the European Court of Justice. Approach of considering a virtual object as inalienable thing is discussed. On the basis of the analysis of individual court decisions, the question is raised about the possibility of extending the regime of property rights to a virtual object under the conditions of private law of Ukraine. The main aspects that restrict domination of a user or owner over a virtual object, regardless of the will of other persons are highlighted through «digital force» of online platforms owners and game developers.

Key words: virtual object, virtual property, property law, inalienable thing