

заперечують, посилаючись на те, що гравці не вимагають визнання за ними прав власності на весь віртуальний світ, а вимога надати їм права на окремі маленькі долі, такі як замок чи меч, є цілком легітимною, оскільки саме труд гравця створив значну частину цінності цієї віртуальної речі [10, с. 47].

Ставлячись до цього підходу з вагомою долею скептицизму, не можемо не зазначити, що з урахуванням наведених вище цифр щодо кількості людей, залучених в онлайнві ігри, та кількості часу, який вони проводять у грі, вкладаючи свої зусилля у створення віртуальних речей, ця теорія не позбавлена раціонального зерна. Як зазначає Д. Шелдон, щоб аватар у грі World of Warcraft досяг вищого рівня, середньому учаснику необхідно провести в грі понад 350 годин, що є еквівалентом дев'яти тижнів роботи при повній занятості. Отже, отримання цінних предметів в онлайн іграх та аватарів високого рівня потребує значного вкладення праці [11, с. 761].

Проти скептичних зауважень про те, що ігри не можна прирівнювати до роботи, прихильники цієї теорії наводять приклади з гравцями в реальному світі, які заробляють великі гонорари фактично граючи в гру (наприклад, гравці у футбол, теніс тощо). Той факт, що в Китаї люди заробляють, граючи у віртуальні ігри, працюючи згідно з робочим графіком, як на будь-якому звичайному підприємстві, слугує додатковою аргументацією на користь того, що трудова теорія може бути застосовна для обґрунтування права віртуальної власності [12].

Крім того, дослідники заявляють, що психологічно учасники дійсно сприймають віртуальні предмети як свою власність. Про це свідчить той факт, що учасники не лише здійснюють своє право виключати інших від користування належними їм речами завдяки механізмам гри, а й звертаються до суду з вимогами проти інших осіб, які порушують їхні права на віртуальні предмети [11, с. 761]. Зазначимо, що тут убачається відсилка до однієї з найбільш ґрунтовних теоретичних характеристик власності – ставлення до речі як до своєї, при тому що всі інші ставляться до неї як до чужої [13, с. 19–21].

Теорія утилітаризму Дж. Бентама спрямована на обґрунтування інституту приватної власності. Ідея зводиться до того, що право приватної власності має виникати тоді, коли загальний ефект від його виникнення буде мати наслідком підвищення загальної корисності або соціального добробуту. Стосовно віртуальної власності це може бути неочевидним, оскільки, на відміну від

створення, скажімо, нової будівлі в реальному світі, створення нового аватару або віртуального меча на перший погляд не має очевидної цінності для суспільства. Однак з урахуванням кількості часу та грошей, які інвестуються у віртуальні предмети, для людей віртуальні об'єкти, що вони створюють, мають досить високу цінність. З погляду теорії утилітаризму суспільне благо складається з індивідуальних благ. Оскільки ж мільйони людей вкладають свій труд у створення цінних об'єктів у віртуальних світах, є підстави для визнання права власності, оснований на цінності транзакцій для індивідуальних користувачів. Отже, навіть із такого вузького погляду на соціальну корисність аватарів і віртуальних активів утилітаризм дає підстави вважати ці об'єкти власністю [10, с. 45].

Основною ідеєю теорії Г. Гегеля щодо власності є концепція власності як продовження особистості [9]. Як найпростіший приклад, що ілюструє цей підхід, наводиться приклад з обручкою: цей предмет не просто об'єкт права власності людини, він тісно пов'язаний із відчуттям нею себе. Як наслідок, навіть за відсутності інших обґрунтувань для володіння правами власності щодо таких об'єктів теорія особистості дає підстави для визнання права власності на них. Стосовно віртуальних об'єктів ця теорія є цілком застосовною, оскільки, по-перше, особливих відмінностей між накопиченням реальних і віртуальних цінностей не простежується, тому, якщо теорія особистості дає підстави для визнання права власності на землю чи товари, вона так само дає підстави для визнання права власності на віртуальну землю й товари. Більше того, коли йдеться про аватар, теорія особистості навіть наявніше підтверджує необхідність установлення права власності на нього. Є добре відомим, що люди відчувають зв'язок зі своїм ігровим аватаром і не як з річчю, а як із продовженням самих себе. Деякі користувачі навіть асоціюють себе більш зі своїми аватарами, ніж із їхніми реальними особистостями [14, с. 22–24]. Тому якщо вважати, що право власності має виникати там, де людина відчуває продовження себе в речі, для віртуальних речей обґрунтування, запропоноване теорією особистості, є навіть більш очевидним, ніж для реальних [10, с. 48–49].

Кожна з наведених теорій піддається критиці противниками визнання права власності на віртуальні об'єкти. Так, Дж. Нельсон визначає два контраргументи проти обґрунтування права віртуальної власності за допомогою теорії Дж. Локка. По-перше, він указує, що теорія труда Дж. Локка

стосується набуття права власності в реальному світі. Оскільки віртуальна власність не існує в природньому стані, вона не може набуватися на підставі положень теорії Дж. Локка. По-друге, він, посилаючись на судові кейси, стверджує, що суди США відмовилися від спирання на теорію труда для обґрунтування підстав набуття права власності [15, с. 14]. Однак обидва наведені контраргументи не видаються достатньо ґрунтовними. Дж. Нельсон зазначає, що ланцюжок прав власності повинен десь починатися, теорія Дж. Локка визначає, що право власності починається, коли людство вперше змішує працю з об'єктом, що існує в природньому стані. Однак віртуальні ресурси не існують у природньому стані, вони вже були виділені з природи, оброблені трудом розробника [гри] і запропоновані користувачам для споживання, а тому теорія Локка тут незастосовна. Однак Дж. Нельсон не бере до уваги той факт, що з часів Локка відбулися суттєві зміни в суспільному житті, з появою віртуальних світів його теорія може бути застосована за аналогією. Як слушно зазначає У. Ерланк, цілком вірогідно, що Дж. Локк адаптував би свою теорію до віртуальних світів. І важливо пам'ятати, що розробник у рамках віртуального світу виступає як Бог, як творець усього віртуального світу та його ресурсів. У реальному світі Бог створює, наприклад, руду, але саме людина має можливість отримати право власності на ці ресурси. Розробник створює віртуальний світ саме за аналогією з реальним, і сам розробляє механізми, які дають користувачам можливість видобувати ресурси та привласнювати їх [16, с. 156]. Навіть у випадку, якщо врахувати позицію Дж. Нельсона, він сам зазначає, що віртуальний світ є результатом праці розробника, а це вже є об'єктом віртуальної власності першого рівня (про це буде йтися далі). Отже, цей контраргумент не витримує критики. По-друге, позиція американських судів стосувалася двох конкретних кейсів, які для конкретних випадків установлюють можливість чи неможливість виникнення права власності. Але це не враховує, по-перше, всіх можливих варіантів набуття права власності, по-друге, положення континентального права щодо набуття права власності, деякі з яких не суперечать теорії труда Дж. Локка. Тому наведені контраргументи вважаємо незастосовними для спростування можливості застосування теорії труда Дж. Локка для обґрунтування концепції права віртуальної власності.

Проти утилітарної концепції може бути висунуто заперечення, що надання прав власності

на певні віртуальні об'єкти певним користувачам зменшує добробут інших учасників гри і так зменшує корисність для суспільства. Тому права віртуальної власності не можуть бути встановлені з позиції теорії утилітаризму. Однак це заперечення також легко оспорюється: функція корисності прихильниками цієї теорії використовується для обґрунтування наявності права віртуальної власності, не для розподілення цих прав [10, с. 46].

Контраргументи проти теорії особистості зводяться до того, що за допомогою цієї теорії важко обґрунтувати можливість відчуження об'єктів права віртуальної власності, оскільки вони нерозривно пов'язані з власником. Однак і в реальному світі допускається відчуження, скажімо, обручки або навіть деяких частин тіла, разом із тим існують винятки стосовно відчуження деяких тілесних об'єктів [10, с. 49].

Д. Хортон також критикує запропоновані Г. Ластовкою та Д. Хантером теорії для обґрунтування можливості визнання права власності на віртуальне майно [17, с. 1061–1062]. Дослідник зазначає, що в разі визнання права власності на віртуальні активи може виникнути багато питань, на які складно відповісти. Наприклад, чи потрібно буде фірмам виплачувати компенсацію своїм клієнтам кожного разу, коли вони вносять зміни у свої програми нагороджень (за кількість польотів, наприклад), чи їхні сервери зламаються, чи вони приймуть рішення про припинення віртуального світу? Чи зможуть кредитори заявляти свої права на ігровий аватар? Як буде вирішуватися питання поділу віртуальних активів у разі розлучення [17, с. 1063]?

Дійсно, усі вищевказані питання можуть виникати, більше того, вони вже виникають. Уже існують випадки, коли користувачі звертаються з позовами до суду з вимогами до розробників віртуальних світів, крім того, складається практика задоволення вимог користувачів з питань захисту належних їм віртуальних активів. Так, у справі *Li Hongchen v. Beijing Arctic Ice Technology Development Co* «житель» віртуального світу заявив свої вимоги проти розробника онлайн середовища, оскільки його віртуальна власність була захоплена хакером [18]. Суд першої інстанції зобов'язав провайдера повернути власність її повноважному власнику, і це рішення було підтримано апеляційним судом [18]. Підкреслимо, що в цій справі суд захистив окреме право власника – право контролювати власність і захищати її від усього світу, а не тільки від особи, яка вчинила порушення [6, с. 1086].

Так само й у разі звернення вимог кредиторів на віртуальне майно, вважаємо це цілком допустимим, якщо таке майно буде мати певну ринкову вартість. Це стосується й поділу віртуального майна між подружжям. Отже, проблема не в тому, варто визнавати віртуальну власність чи ні, а в тому, як розподілити права між провайдером/компаніями/розробниками та користувачами, а також у тому, щоб визначити сутність віртуальної власності.

Висновки з дослідження та перспективи подальших розвідок у цьому напрямі. Отже, усі три нормативні теорії права власності дають підстави для визнання права власності на віртуальні активи. На думку Гр. Ластовки та Д. Хантера, немає жодної причини з погляду традиційних теорій права власності не надавати віртуальній власності легального захисту [10, с. 49]. Незважаючи на можливе критичне ставлення до кожної з них, ця критика так само можлива й у разі застосування цих теорій до об'єктів реального світу. Тому треба брати за відправну точку той факт, що права віртуальної власності можуть існувати, більш важливим питанням сьогодні є те, що вони собою являють і як вони мають бути розподілені.

На підтримку можливості існування права віртуальної власності можна навести приклад східних країн, де віртуальні ресурси офіційно визнаються віртуальною власністю. Так, у Тайвані з 2001 року Міністерством юстиції офіційно встановлено, що віртуальні об'єкти є власністю, можуть відчуватися та передаватися третім особам, що дії з такими об'єктами або акаунтами підпадають під положення, що стосуються права власності, що крадіжка такої власності карається відповідно до кримінального законодавства. Зазначено, що

акаунти й ігрові цінності зберігаються як електромагнітні записи на ігровому сервері. Власник акаунту уповноважений контролювати акаунт і ціннісні електромагнітні записи, щоб бути можливим вільно продавати або передавати їх. Незважаючи на те що такі акаунти й цінності є віртуальними, вони мають майнову цінність у реальному світі. Гравці можуть брати участь в аукціонах або передавати їх онлайн. Акаунти й віртуальні цінності є такими самими, як власність у реальному світі, тому немає причин не вважати акаунти й віртуальні цінності незахищеними від крадіжки або шахрайства кримінальним законом [6, с. 1086].

Визнання віртуальної власності допоможе забезпечити захист мільйонів користувачів, захистити їх від крадіжок, забезпечити можливість відчуження та успадкування віртуальних ресурсів, що ліквідує тіньові ринки та зніме питання щодо долі віртуального майна після смерті користувача тощо. У кінцевому підсумку це допоможе також у вирішенні питання щодо оподаткування операцій з віртуальним майном, які здійснюються на тіньовому ринку, що забезпечить значне поповнення бюджетів усіх країн світу. Усі заперечення, які висувуються проти віртуальної власності, можуть бути обґрунтовано відхилені: право приватної власності в реальному світі також не є безмежним і безумовним, однак ніхто не заперечує проти об'єктивної необхідності визнавати за людиною права на майно, для створення чи отримання якого вона доклала зусиль. За словами Дж. Фейрфілда, зміни в інформаційному суспільстві колись створили об'єктивну необхідність перейти від телефону до інтернету, закінченням цього етапу має бути забезпечення захисту будівель у віртуальних світах [6, с. 1102].

ЛІТЕРАТУРА:

1. Ward M. Making money from virtually nothing, BBC News (Aug. 11, 2003). URL: <http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/3135247.stm>.
2. Хворостяний В. Украина входит в ТОП-50 стран-производителей компьютерных игр. URL: <http://internetua.com/ukrainavhodit-v-top-50-stran-proizvoditelei-kompuaternih-igr>.
3. Некіт К.Г. Віртуальна власність: поняття та сутність. *Право і суспільство*. 2019. № 2. С. 37–42.
4. Некіт К.Г. Особливості змісту та здійснення права віртуальної власності. *Часопис цивілістики*. 2019. № 32. С. 86–92.
5. Некіт К.Г. Поняття та правова природа акаунту в соціальній мережі. *Часопис цивілістики*. 2018. № 30. С. 60–66.
6. Fairfield J. Virtual property. *Boston University Law Review* [online]. 2005. Vol. 85. P. 1047–1102. URL: <https://ssrn.com/abstract=807966>.
7. Локк Дж. Два трактата о правлении. URL: <http://www.reformed.org.ua/2/86/Locke>.
8. Бентам Дж. Введение в основания нравственности и законодательства. URL: http://www.al24.ru/wp-content/uploads/2014/12/%D0%B1%D0%B5%D1%82_1.pdf.
9. Гегель Г. Философия права. URL: <http://pavroz.ru/files/HegelPhilprava.pdf>.
10. Lastowka G. and Hunter D. The laws of the virtual worlds. *California Law Review*. 2004. Vol. 92 (1). P. 1–73.
11. Sheldon D. Claiming ownership, but getting owned: contractual limitations on asserting property interests in virtual goods. *UCLA Law Review*. 2007. № 54. P. 751–787.
12. Welcome to the new gold mines. URL: <https://www.theguardian.com/technology/2009/mar/05/virtual-world-china>.
13. Алексеев С.С. Право собственности: проблемы теории. Москва: НОРМА, 2007. 239 с.
14. Castronova E. Virtual worlds: a first-hand account of market and society on the Cyberian Frontier. *CESifo Working Paper Series*. 2001. № 618. URL: <https://ssrn.com/abstract=294828>.

15. Nelson J. W. The virtual property problem: what property rights in virtual resources might look like, how they might work, and why they are a bad idea. *McGeorge Law Review*. 2010. Vol. 41. URL: <https://ssrn.com/abstract=1805853> or <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.1805853>.
16. Erlank W. Property in virtual worlds: dissertation. 2012.
17. Horton D. Contractual Indescendibility (November 30, 2014). *Hastings Law Journal*. 2015. Vol. 66. URL: <https://ssrn.com/abstract=2516361>.
18. Knight W. Gamer wins back virtual booty in court battle (Dec 23, 2003). URL: <https://www.newscientist.com/article/dn4510-gamer-wins-back-virtual-booty-in-court-battle/>.

Некіт Катерина Георгіївна

ВІРТУАЛЬНА ВЛАСНІСТЬ КРИЗЬ ПРИЗМУ ТЕОРІЙ ПРАВА ВЛАСНОСТІ

У статті зроблено спробу проаналізувати можливість обґрунтування концепції права віртуальної власності за допомогою основних нормативних положень теорії права власності. Розглянуто трудову теорію, теорію утилітаризму й теорію свободи особистості як підстави існування права віртуальної власності. Зроблено висновок, що кожна з наведених теорій може бути застосована для обґрунтування можливості існування права власності на віртуальні активи. Наведено зарубіжну практику нормативного врегулювання відносин віртуальної власності.

Ключові слова: теорії права власності, віртуальна власність, трудова теорія, теорія утилітаризму, теорія свободи особистості, віртуальні активи, онлайн ігри.

Некит Екатерина Георгиевна

ВІРТУАЛЬНАЯ СОБСТВЕННОСТЬ СКВОЗЬ ПРИЗМУ ТЕОРИЙ ПРАВА СОБСТВЕННОСТИ

В статье сделана попытка проанализировать возможность обоснования концепции права виртуальной собственности с помощью основных нормативных положений теорий права собственности. Рассмотрены трудовая теория, теория утилитаризма и теория свободы личности как основания существования права виртуальной собственности. Сделан вывод, что каждая из приведенных теорий может быть применена для обоснования возможности существования права собственности на виртуальные активы. Приведена зарубежная практика нормативного регулирования отношений виртуальной собственности.

Ключевые слова: теории права собственности, виртуальная собственность, трудовая теория, теория утилитаризма, теория свободы личности, виртуальные активы, онлайн игры.

Nekit Kateryna

VIRTUAL PROPERTY THROUGH THE PRISM OF THE PROPERTY RIGHTS THEORIES

The article attempts to analyze the possibility of justifying the concept of virtual property rights using the main regulatory theories of property rights. The labor theory, the theory of utilitarianism and the theory of individual freedom as the basis for the existence of the virtual property right are considered.

The rationale for the possibility to apply property right provisions to virtual assets with the help of J. Locke's theory is that players, spending a significant part of their time and effort while playing a game, actually invest their work in creating virtual objects. Skeptics objections that the game cannot be equated to work are refuted by the facts of high earnings of players in the real world (for example, football players, tennis players, etc.), for whom the game is the work itself. The fact that people in China earn money by playing virtual games also serves as an argument for the possibility of applying this theory to substantiate the right of virtual property.

From the point of view of the theory of utilitarianism, the public good consists of individual benefits. Since millions of people invest their labor in creating valuable objects in virtual worlds, there is a basis for recognizing property rights based on the value of transactions for individual users. Thus, from the point of view of the social utility of avatars and virtual assets, utilitarianism gives grounds to consider these objects as property.

The theory of individual freedom applies to virtual objects for two reasons. First, there are no particular differences between the accumulation of real and virtual values. Therefore, if the theory of personality gives grounds for recognizing the ownership of land or goods, it also gives grounds for recognizing the ownership of virtual land and goods. Secondly, if we consider that the right of ownership should arise where a person feels the continuation of himself into things, for virtual things the rationale proposed by the theory of personality is even more obvious than for real ones. It is well known how strongly people tend to associate themselves with their avatars and see in them the continuation of their personality.

It is concluded that each of the theories presented can be used to justify the possibility of the existence of property rights to virtual assets. The foreign practice of normative regulation of virtual property relations is given.

Key words: property theories, virtual property, labor theory, utilitarian theory, theory of individual freedom, virtual assets, online games.