

DOI: <https://doi.org/10.33731/32019.173820>

## ПРАВОВИЙ РЕЖИМ «ВІРТУАЛЬНОЇ ВЛАСНОСТІ»: ПОНЯТТЯ, ОЗНАКИ, СУТНІСТЬ І ПРАВОВА ПРИРОДА

**Руслан Еннан,**

*доцент кафедри права інтелектуальної власності  
Національного університету «Одеська юридична  
академія», старший науковий співробітник  
НДІ інтелектуальної власності НАПрН України,  
кандидат юридичних наук, доцент*

У статті розглянуто сутність і правову природу «віртуальної власності» в умовах формування кіберпростору. Нові види соціальної взаємодії, доступні завдяки мережі Інтернет, породили віртуальні світи, що мають розвинену економічну підсистему. Віртуальні об'єкти, які існують у цих світах, нерідко мають чималу економічну цінність і можуть отримуватися за реальні гроші, що визначає доцільність їх охорони за допомогою права. Проте варто визнати, що за сучасною тенденцією до дематеріалізації та віртуалізації майна відносини, які виникають у віртуальних світах, усе складніше інтерпретувати мовою, успадкованою від римського права.

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. Багато експертів погоджуються, що рано чи пізно суди, а слідом за ними й законодавці будуть змушені визнати реальність «віртуальної» власності.

*Ключові слова:* віртуальна власність, віртуальні відносини, кіберпростір, ігровий простір, віртуальний світ

**Постановка проблеми.** Правові проблеми віртуальної власності тісно пов'язані з проблемою ігрового простору, однак мають особливу змістову специфіку та значення, що також виходить за межі власне ігрової індустрії, проте в іншому напрямі. Поява постійних ігрових просторів, таких як віртуальні світи та «несесійні» багатокористувацькі онлайн-ігри, зумовила економічну цінність предметів, які нібито існують у таких віртуальних просторах. Так, у багатокористувацьких онлайн-іграх такими предметами можуть бути віртуальна зброя, обладунки, їздові тварини, будинки тощо. Однією із сучасних моделей монетиза-

ції багатокористувацьких онлайн-ігор є «умовно-безкоштовна» (*«free-to-play»*) модель. За нею гравець отримує безкоштовний доступ до основного ігрового функціоналу, а додатковий функціонал може «докупити» у розробника за реальні гроші. Часто така практика не відповідає умовам користувацьких угод, однак питання їх легальності та належної правової форми залишається відкритим.

При цьому віртуальна власність, хоча вона й актуалізована історично саме щодо багатокористувацьких ігор, може існувати в будь-якому віртуальному просторі, який має ознаку постійності та моделюється комп'ютерними



засобами, наприклад, у соціальній мережі, за умови, що в такому просторі в користувачів буде можливість обмінюватися інформаційними об'єктами. Загалом технологічні передумови системної правової проблеми віртуальної власності такі самі, як і у проблеми ігрового простору. Ключові передумови при цьому мають радше не технологічний, а економічний характер і пов'язані з економічними параметрами певного віртуального середовища.

**Мета статті** — визначити правову природу та сутність «віртуальної власності», особливості її правового регулювання в умовах формування кіберпростору.

**Виклад основного матеріалу дослідження.** Варто виділити один інфраструктурний принцип організації віртуального світу, що уможливорює розгляд віртуальної власності як об'єкта (наразі умовно) правових відносин. По-перше, таке віртуальне середовище повинно мати ознаку достатньої постійності, щоб віртуальні предмети могли стати предметами соціальних відносин, які опосередковуються через Інтернет і програму-клієнт або інший формат доступу до гри. По-друге, користувачі в такій грі повинні бути представлені достатньо помітними віртуальними репрезентаціями (аватарами), щоб можна було структурувати ці відносини за суб'єктним складом. По-третє, організація процесу взаємодії, зокрема і правила гри, повинна припускати можливість отримання у віртуальному просторі певних корисних властивостей віртуального предмета. При цьому в широкому значенні слова поняття «віртуальна власність» аналогічно може також екстраполюватись у «віртуальні послуги», тобто додатково чи альтернативно може також мати значення така ознака, як можливість користувачів здійснювати у віртуальному середовищі дії, корисні один для одного.

За наявності архітектурних елементів створюються передумови для формування економічної цінності віртуальної власності та (чи) віртуальних послуг для

користувачів. Теоретичне значення цієї проблеми полягає в тому, що необхідно знайти належну правову оцінку (чи створити нову) для нового в економічному сенсі різновиду товару чи послуги, цінність якого обмежена одним конкретним віртуальним простором чи кількома взаємопов'язаними. Переважно ця системна проблема стосується, насамперед, до цивільно-правових конструкцій і може змусити по-новому поглянути на сталі концепції речових прав, прав інтелектуальної власності, послуг, майна чи інших, які поки не знайшли відображення в сучасному дискурсі. Можна моделювати, ґрунтуючись на емпіричному матеріалі про взаємодію користувачів між собою та з розробниками, як мінімум такі напрями розвитку юридичної практики в цій сфері.

**Юридичні конфлікти між користувачами та розробниками.** Якщо користувач вважає, що яке-небудь його право, пов'язане з грою, порушене розробниками, то він може спробувати звернутися до суду за правовим захистом. У деяких випадках і в деяких юрисдикціях (наприклад, у Німеччині) суд може відмовити у вимозі, посилаючись на норму, згідно з якою вимоги, що виникли з організації ігор або участі в них, не підлягають судовому захисту, однак в інших випадках суд може визнати можливим розглянути позов і винести ухвалу, зокрема й на користь гравця. Якщо предметом суперечки є віртуальна власність, то від її правової кваліфікації залежить і вирішення суперечки.

**Юридичні конфлікти між користувачами.** У багатокористувацьких іграх і супутніх сервісах (наприклад, платформах онлайн-дистрибуції ігор, які мають елементи соціальної мережі) користувачі можуть вступати між собою у відносини з приводу віртуальних благ. З позиції розробників і у світлі створюваних ними правил гри та розроблюваних користувачьких угодах такі відносини можуть потрапляти тільки в «сіру» зону, розробники їх не визнають. Проте не можна бути певними, що суд не підтри-



має вимогу одного гравця до іншого гравця, попри написане в користувацькій угоді. Знову ж таки основна проблема, якщо суперечка має «економічний» або «майновий» характер, визначення правової природи віртуальної власності.

**Юридичні конфлікти між розробниками та державою щодо оподаткування.** Віртуальна власність є основним джерелом прибутків від ігор для різноманітних ігрових компаній, і для таких компаній актуальні різні підходи до оцінювання податкових аспектів своєї діяльності. Подекуди підходи ігрових компаній і держави можуть різнитися саме в контексті різноспрямованого правового оцінювання природи віртуальної власності.

На сьогодні відсутня визначеність у питанні правової кваліфікації віртуальної власності. Поміж основних підходів щодо теоретичного осмислення правової природи віртуальної власності, заснованих на теоретичних передумовах і наявній емпіричній (переважно правовій) практиці, що були узагальнені, наприклад, О. І. Савельєвим [1],

підходи, які передбачають невтручання правозастосовних органів у відносини в ігровому просторі, застосування положень речового права за аналогією, редукування віртуальної власності до предмета ліцензійних відносин, розгляд віртуальної власності як «іншого майна» у цивільно-правовому значенні. Окрім цього, розглядається можливість описувати відносини щодо віртуальної власності як послуги.

Термін «*віртуальна власність*» умовний, навіть більше, за змістом він є не юридичним, а економічним. Насправді, він не відображає правову природу віртуальних об'єктів з позицій речового права. При цьому застосування за аналогією норм речового права теоретично можливе та є одним зі способів вирішення цієї системної проблеми, хоча це сумнівно з позицій цивільного права. Проблематика віртуальної власності спочатку актуалізувалася щодо багатокористувацьких комп'ютер-

них ігор і віртуальних світів, хоча вона відбиває набагато ширшу предметну сферу, пов'язану із самостійною цінністю певних інформаційних об'єктів, їх фактичною та юридичною оборотоздатністю. Значний сегмент «ринку віртуальної власності» становить оборот, який часом потрапляє у «сіру зону» через заборону користувацьких угод (тобто на рівні саморегулювання), віртуальних предметів в іграх. Предметом угод між гравцями стає віртуальна зброя, іздові тварини, будинки тощо. Однак у ширшому значенні слова в межах різних віртуальних середовищ активно залучаються в оборот також інші інформаційні об'єкти — наприклад, акаунти в соціальних мережах.

Проблема віртуальної власності стала предметом обговорення й усередині ігрової індустрії. Основний напрям правової практики, який розвивають ігрові компанії, передбачає максимально, наскільки це можливо відповідно до норм права, розглядати віртуальний світ як виключний об'єкт прав (чи, власне, об'єкт виключних прав) розробника гри. У цьому контексті з позицій індустрії проблема віртуальної власності повинна також розглядатися під кутом можливості та доцільності надавати гравцям яким-небудь обсяг прав (у значенні «реального» права) щодо віртуальних предметів.

Ринок цифрового контенту не обмежується лише наданням електронних примірників традиційних об'єктів авторського права та суміжних прав, а також віддаленого доступу до них. Незаслужено мало уваги юристи приділили ще одному цікавому сегменту. Ідеться про різноманітних персонажів онлайн-ігор і про віртуальні аналоги реальних об'єктів, які реалізуються у віртуальних світах на кшталт Second Life і придбаваються за реальні кошти. Багато онлайн-ігор і віртуальних світів мають розвинену віртуальну економіку зі своєю валютою, тобто стають джерелом доходів для правоволодільців. Деякі розробники віртуальних світів навіть запрошують



економістів, які працюють над створенням моделей таких віртуальних економік [2]. Водночас правовий режим об'єктів віртуальної власності досі залишається невизначеним. Здебільшого вказані питання регламентуються правоволодільцями того програмного продукту, у межах якого циркулюють такі об'єкти. Як інструмент регламентації використовують угоди з кінцевим користувачем (*End User License Agreement, Terms of Service, Terms of Use*) [3].

Відносини, які виникають у віртуальному середовищі, схожі з відносинами в реальному фізичному світі: відповідні об'єкти можна придбати за реальні гроші, для їх ідентифікації використовують засоби індивідуалізації, що є аналогічними товарним знакам, тощо. Те, що їх відрізняє від класичних відносин, які регулюються правом, — це «віртуальний» характер.

З огляду на це, одним із перших питань, що потребують вирішення, є питання визначення **віртуального світу**. Спеціалісти у сфері віртуальних технологій наводять як основні **ознаки віртуального світу** стабільність і динамічність [4]. Прояв стабільності полягає в тому, що віртуальний світ не припиняє свого існування з вимкненням користувачами своїх комп'ютерів. Прояв динамічності у постійних змінах, які відбуваються в цьому світі.

Визнання віртуальної власності власністю у правовому сенсі зумовить можливість відповідальності правоволодільців за внесення ними змін у віртуальний світ, що, своєю чергою, може призвести до збитків чи зниження вартості таких об'єктів [5]. Наприклад, якщо цінність якогось віртуального об'єкта нерозривно пов'язана з його рідкісністю, уведення правоволодільців у гру для корегування її балансу може бути розцінене як порушення права віртуальної власності користувача. Інакше кажучи, створення правоволодільцем певного віртуального об'єкта рівнозначне визнанню за ним певного боргу перед користувачем — володільцем такого об'єк-

та, до чого навряд чи готова більшість правоволодільців [6]. Постає питання, наскільки право повинно втручатись у процеси, що відбуваються у віртуальному світі, та захищати користувачів від односторонніх дій правоволодільців і (чи) інших користувачів, які зазіхають на їхні об'єкти віртуальної власності. З одного боку, ідеться про відносини, що виникають у віртуальному світі, а не у світі реальному, ідеться про гру, сутність якої полягає в наданні користувачеві можливості діяти так, як він не діяв би в реальному світі [7]. З іншого боку, ідеться про об'єкти, хоча й віртуальні, але ж їм притаманна реальна цінність, а також про відносини, що становлять частину реального життя реальних людей.

**Право деяких країн** уже намагається **регулювати віртуальні відносини**. Так, Китай розробляє **віртуальне право** як частину програми з побудови конкурентоспроможної індустрії продажу об'єктів віртуальної власності [8]. Міністерство юстиції *Тайваню* 23 листопада 2011 р. видало постанову, у якій зазначалося, що об'єкти віртуальної власності у правовому сенсі є відчужуваними та передаваними, а крадіжка таких об'єктів кримінально караною [9]. Аналогічні тенденції помітні й у *Південній Кореї*, де лише за рік було розглянуто близько 22 тис. заяв про крадіжки об'єктів віртуальної власності [10]. На сьогодні оборот віртуальних об'єктів є практично нерегульованим у законодавстві більшості країн [11]. Правозастосувачам зазвичай доволі важко провести паралелі між реальною власністю та математичними алгоритмами, що емулюють вигляд і функціонал об'єктів реального світу. Доводиться констатувати, що нині відносини, пов'язані з віртуальною власністю, переважно не отримують судового захисту.

В американській доктрині є припущення про поширення на об'єкти віртуальної власності норм *common law* про право власності. Такий підхід доволі логічний, адже, якщо мета полягає в захисті таких об'єктів від неправомірних по-



сягань на них, спочатку потрібно надати їм відповідного статусу: не можна викрасти (продати) те, що не належить постраждалому (продавцю). Віртуальні об'єкти, на думку прихильників окресленої позиції, є особливими нематеріальними об'єктами, вони становлять проміжну ланку між об'єктами інтелектуальної власності та класичними об'єктами права власності. Вони не належать до останніх, адже існують лише на екрані комп'ютера, а до перших не належать, оскільки подекуди не є предметом творчої праці користувача [12]. Як аргументи на користь своєї позиції прихильники поширення на віртуальні об'єкти норм права власності посилаються на те, що такі об'єкти можуть набуватися та відчужуватися й мають явно виражену споживчу вартість [13].

До того ж, «певні різновиди віртуальної власності мають багато характеристик, притаманних традиційним об'єктам права власності, і не мають вилучатися з-під правової охорони лише тому, що на перший погляд видаються незнайомими» [14]. Утім американські суди поки не зважилися відкрито визнати права на віртуальні об'єкти власністю користувача значною мірою тому, що індустрія багатокористувацьких ігор не зацікавлена внести ясність у правовий режим таких об'єктів, але це може похитнути її монополію на регулювання відносин у межах віртуальних просторів і покласти додаткові обтяження.

Ще один варіант урегулювати відносини щодо віртуальних об'єктів — норми договірної права. За відсутності спеціального регулювання і неможливості з тих чи інших причин застосування традиційних положень про право власності можна використати регулятивний матеріал, передбачений у договорі. Фактично нині на практиці так і роблять, коли відносини розглядають у контексті ліцензійних відносин між правоволодільцем (адміністратором) і ліцензіатом (користувачем). Придбання віртуальних об'єктів (екіпірування персонажів, віртуальної валюти чи інших

внутрішньоігрових об'єктів) за реальні гроші можна розглядати як своєрідний ліцензійний платіж, в обмін на який правоволоділець активує певні компоненти програми та користувач дістає можливість використання її додаткових функціональних характеристик. Адже технічно всі ці віртуальні об'єкти є певним програмним кодом, тобто складовою частиною основної програми, та не становить особливої цінності окремо від неї. У такому разі необхідно кваліфікувати відносини з передання таких внутрішньоігрових об'єктів іншому користувачеві за договором субліцензії. І таке ускладнення заледве приймають прихильники окресленого підходу.

Визнання віртуальних об'єктів *майном* відкриває можливості для захисту прав їхніх володільців за допомогою інструментарію норм про необґрунтоване збагачення. Безпідставне привласнення таких об'єктів іншими особами цілком може кваліфікуватись як необґрунтовано придбане майно виникненням правового зобов'язання його повернути в натурі чи, за неможливості такого повернення, відшкодувати його вартість. Отож крадіжка чужого акаунту з персонажем багатокористувацької гри, крадіжка віртуальної валюти чи об'єктів віртуальної інфраструктури може призвести до виникнення юридично значущого зобов'язання особи, що їх придбала, повернути такий об'єкт у натурі чи повернути його вартість. За аналогією необґрунтоване позбавлення користувача придбаних об'єктів віртуальної власності правоволодільцем може бути кваліфіковано як необґрунтоване збагачення. При цьому збагачення виражене у тих коштах, які правоволоділець отримав за такі об'єкти.

Відомий британський учений і гейм-дизайнер професор Р. Бартл, автор першого значного багатокористувацького «MUD 1», поглянув на цю проблему очима розробника в статті *«Підводні камені віртуальної власності»* («Pitfalls of Virtual Property») [15], у якій основне завдання для себе визначив як



«описати різні «підводні камені», пов'язані з «реальним» володінням віртуальною власністю з погляду розробника віртуального світу». Річард Бартл при цьому зосередився переважно на критичних коментарях і виділив п'ять «підводних каменів» віртуальної власності.

**Віртуальна власність як концепція.** Це основна проблема, ключовий аспект якої полягає в тому, що ігрова власність, безумовно, утворює осмислену концепцію всередині гри, однак чи є вона такою поза грою — питання відкрите. Бартл пояснює це на прикладі «Монополії». Якщо один гравець заплатить іншому реальні гроші за передання ігрового майна («нерухомості» на «вулиці») усередині гри, то ситуація матиме такий вигляд: поза грою здійснюються певні дії щодо ігрового процесу за реальні гроші, але всередині гри така «власність» передається безкоштовно. Проте гравці, як зауважує Р. Бартл, схильні виходити з того, що або купівля-продаж віртуальних предметів не відрізняється за економічною природою від купівлі-продажу реальних предметів, або оборот віртуальної власності — це оборот своєрідних «жетонів» (*tokens*), які засвідчують певні внутрішньоігрові права власності (з формально-правового погляду такий «жетон» може бути також описаний як майнове право в межах цього підходу, виокремленого Р. Бартлом).

**Відповідальність розробника за віртуальний світ.** Розробник віртуального світу несе відповідальність за ігровий баланс. Доповнення віртуального світу відносинами віртуальної власності може значно ускладнити підтримку такого світу. Наприклад, у результаті оновлення предмети користувачів можуть знецінитися, тоді може постати питання відшкодування збитків.

**Ігровий статус відносин.** Цінність ігор і їх відособленість у системі практик, поширених у сучасному інформаційному суспільстві, забезпечується саме їхнім ігровим характером. Упровадження у віртуальні світи відносин віртуальної власності, що регу-

люються реальним правом, може нівелювати ігрову цінність і стати основою для твердження про те, що віртуальний світ власне більше не є грою.

**Незадоволеність гравців.** Гравці не завжди розглядають віртуальну власність як інвестицію чи як спосіб відновити відставання від гравців, які продовжують грати після того, як у грі зроблено перерву. Інколи передумови для відносин віртуальної власності виникають у результаті об'єктивного невдоволення гравців, які вже не можуть досягти високого рівня в грі, оскільки ця можливість блокують старі та досвідчені гравці.

**Інтелектуальна власність.** Ця проблема пов'язана з юридичними аспектами в контексті практики розробників розглядати відносини з гравцями в термінах права інтелектуальної власності. Приклади, які наводить Р. Бартл, видаються пов'язаними із системною проблемою інформаційних посередників, оскільки розробник віртуального світу є своєрідним інформаційним посередником для авторського багатокористувацького контенту, який створюється гравцями у певному ігровому світі, що породжує правову невизначеність стосовно обсягу прав гравців і розробників на такий контент.

Вважаємо за доцільне навести **основні підходи до правової кваліфікації віртуальної власності. Status Quo.** Згідно з цим підходом право не повинно втручатися в ігрові відносини, а суди повинні зберігати нейтралітет до процесів, які відбуваються в ігрових просторах. **Аналогія речового права.** До відносин, пов'язаних із віртуальною власністю, можна застосувати цивільно-правову аналогію і поширити на віртуальні об'єкти норми про речі та право власності. Окрім того, цивільне право припускає можливість поширення режиму речових прав і на схожі об'єкти, а саме безготівкові та бездокументні цінні папери.

**Ліцензійні відносини.** Згідно з цим підходом можливо кваліфікувати досліджувані відносини із застосуванням



наєвних ліцензійних та інших користувацьких угод, які пропонують компанії-розробники. Власне, цей підхід становить значну частину сучасної практики ігрових компаній. Такий підхід цілком адекватний, адже багатокористувацькі ігри та віртуальні світи, за загальним правилом, є результатами інтелектуальної діяльності. Проте, що важливо, далеко не вся віртуальна власність легко інтерпретується з позицій права інтелектуальної власності. Зокрема, як результат інтелектуальної діяльності можна розглядати деякі об'єкти віртуальної власності, що мають творчий характер (наприклад, унікально оформлене, з художнього погляду, обмундирування персонажа). Однак тут є як мінімум дві проблеми: по-перше, утруднено провести межу між грою загалом як результатом інтелектуальної діяльності та відповідним правом гравця на її використання; по-друге, не всі об'єкти, що мають цінність як віртуальна власність, містять творчий вклад.

**Інше майно.** Цей підхід пропонує розглядати віртуальну власність як «інше майно» та застосовувати до таких відносин норми про відповідні види договорів, деліктів і неґрунтовне збагачення. **Комбінований підхід.** Згідно з ним, з одного боку, право не повинно втручатися в ігрові відносини, але, з іншого, — відносини, пов'язані з віртуальною власністю, ігровими не є, це відносини професійної сторони зі споживачем у формі надання послуг з організації ігрового процесу за гроші.

**Висновки.** Нові види соціальної взаємодії, доступні завдяки мережі Ін-

тернет, породили віртуальні світи, що мають розвинену економічну підсистему. Віртуальні об'єкти, що існують у цих світах, нерідко мають чималу економічну цінність і можуть отримуватися за реальні гроші, що визначає доцільність їх охорони за допомогою права. Однак варто визнати, що за сучасною тенденцією до дематеріалізації та віртуалізації майна відносини, що виникають у віртуальних світах, усе складніше інтерпретувати мовою, успадкованою від римського права. З часом неминуче виникне необхідність переосмислення традиційних уявлень про право власності, його об'єкти та порядок їх захисту з метою залучення віртуальних об'єктів.

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. У будь-якому разі сучасний *status quo* щодо віртуальних об'єктів не може тривати довго. Ситуація, коли існує чорний ринок таких об'єктів, а їх регулювання здійснюється угодами, складеними в односторонньому порядку праволодільцями без зважання на інтереси користувачів і третіх осіб, є ненормальною. Багато експертів погоджуються, що рано чи пізно суди, а слідом за ними й законодавці **будуть змушені визнати реальність «віртуальної» власності.** ♦

#### Список використаних джерел / List of references

1. Савельев А. И. Правовая природа виртуальных объектов. *Вестник гражданского права.* 2014. № 1. С. 127–150.
2. Freedman R. *How to Make Real Money in Second Life: Boost Your Business, Market Your Services, and Sell Your Products in the World's Hottest Virtual Community.* McGraw-Hill. N.Y., 2008; Terdiman D. *The Entrepreneur's Guide to Second Life.* Indiana, 2008.



## ПОГЛЯД НАУКОВЦЯ

3. *Fairfield J. Virtual Property // Boston University Law Review. 2005. N 85. P. 1050; Benjamin Tyson Duranske. Virtual Law: Navigating the Legal Landscape of Virtual Worlds. Chicago: ABA Publishing, 2008. P. 27.*
  4. *Benjamin Tyson Duranske. Op. cit. P. 3; Lipson A., Brain R. Computer and Video Game Law: Cases, Statutes, Forms, Problems & Materials. 2009. P. 505–506.*
  5. *Bartle R. Bartle of Virtual Property. The Themis Group. April 2004 // <http://www.themis-group.com/uploads/Bartle%20of%20Virtual%20Property.pdf>.*
  6. *Duranske B. Virtual Law. ABA Publishing. 2008. P. 96.*
  7. *Duranske B. Virtual Law. ABA Publishing. 2008. P. 60.*
  8. *Fairfield J. Virtual Property // Boston University Law Review. 2005. № 85. P. 1085.*
  9. *Taiwan Ministry of Justice Official Notation N 039030 (90).*
  10. *Mark Ward. Does Virtual Crime Need Real Justice? BBC NEWS, Sept. 29, 2003 // <http://www.news.bbc.co.uk/2/hi/technology/3138456.stm>.*
  11. *Steinberg A. For Sale - One Level 5 Barbarian for 94,800 Won: The International Effects of Virtual Property and the Legality of its Ownership // The Georgia Journal of International and Comparative Law. 2009. № 37. P. 384.*
  12. *Duranske B. Virtual Law. ABA Publishing. 2008. P. 80.*
  13. *Lastowka G., Hunter D. The Laws of the Virtual Worlds // California Law Review. 2004. N 92. P. 49.*
  14. *Hunt K. This Land is not Your Land: Second Life, Copybot and the Looming Question of Virtual Property Right // Texas Review of Entertainment and Sports Law. 2007. № 9. P. 172.*
  15. *Bartle R. A. Pitfalls of Virtual Property. April 2004. URL: <http://www.themis-group.com>.*
1. *Savelev A. Y. Pravovaia pryroda vyrtualnykh ob'ektov. Vestnyk hrazhdanskoho prava. 2014. № 1. S. 127–150.*
  2. *Freedman R. How to Make Real Money in Second Life: Boost Your Business, Market Your Services, and Sell Your Products in the Worlds Hottest Virtual Community. McGraw-Hill. N.Y., 2008; Terdiman D. The Entrepreneurs Guide to Second Life. Indiana, 2008.*
  3. *Fairfield J. Virtual Property // Boston University Law Review. 2005. N 85. P. 1050; Benjamin Tyson Duranske. Virtual Law: Navigating the Legal Landscape of Virtual Worlds. Chicago: ABA Publishing, 2008. P. 27.*
  4. *Benjamin Tyson Duranske. Op. cit. P. 3; Lipson A., Brain R. Computer and Video Game Law: Cases, Statutes, Forms, Problems & Materials. 2009. P. 505–506.*
  5. *Bartle R. Bartle of Virtual Property. The Themis Group. April 2004 // <http://www.themis-group.com/uploads/Bartle%20of%20Virtual%20Property.pdf>.*
  6. *Duranske B. Virtual Law. ABA Publishing. 2008. P. 96.*
  7. *Duranske B. Virtual Law. ABA Publishing. 2008. P. 60.*
  8. *Fairfield J. Virtual Property // Boston University Law Review. 2005. № 85. P. 1085.*
  9. *Taiwan Ministry of Justice Official Notation N 039030 (90).*
  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>.*
  11. *Steinberg A. For Sale - One Level 5 Barbarian for 94,800 Won: The International Effects of Virtual Property and the Legality of its Ownership // The Georgia Journal of International and Comparative Law. 2009. № 37. P. 384.*
  12. *Duranske B. Virtual Law. ABA Publishing. 2008. R. 80.*
  13. *Lastowka G., Hunter D. The Laws of the Virtual Worlds // California Law Review. 2004. № 92. P. 49.*
  14. *Hunt K. This Land is not Your Land: Second Life, Copybot and the Looming Question of Virtual Property Right // Texas Review of Entertainment and Sports Law. 2007. № 9. P. 172.*





15. Bartle R. A. *Pitfalls of Virtual Property*. April 2004. URL: <http://www.themis-group.com>.

Надійшла до редакції 28.05.2019 року

**Эннан Р. Правовой режим «виртуальной собственности»: понятие, признаки, суть и правовая природа.** В статье рассмотрены сущность и правовая природа «виртуальной собственности» в условиях формирования киберпространства. Новые виды социального взаимодействия, доступные благодаря сети Интернет, породили виртуальные миры, имеющие развитую экономическую подсистему. Виртуальные объекты, существующие в этих мирах, нередко имеют большую экономическую ценность и могут быть получены за реальные деньги, что определяет целесообразность их охраны с помощью права. Однако следует признать, что в связи с современной тенденцией к дематериализации и виртуализации имущества отношения, возникающие в виртуальных мирах, все сложнее интерпретировать языком, унаследованным от римского права.

Представляется необходимым привлечь киберпространство в сферу текущего правового регулирования, а не противопоставляя реальный и виртуальный миры, но понимая, что эти миры существуют совместно, и то, что происходит в одном, может иметь серьезные последствия в другом. Многие эксперты соглашались, что рано или поздно суды, а вслед за ними и законодатели будут вынуждены признать реальность «виртуальной» собственности.

*Ключевые слова:* виртуальная собственность, виртуальные отношения, киберпространство, игровое пространство, виртуальный мир

**Ennan R. «Virtual Property» in cyberspace: essence and legal nature.** In article the essence and legal nature of «virtual property» are considered in the conditions of formation of cyberspace. New types of social interaction, available through the Internet, have spawned virtual worlds with a developed economic subsystem. Virtual objects that exist in these worlds, often have a significant economic value and can be obtained for real money, which determines the expediency of their protection through the law. However, it is worth recognizing that the current trend towards dematerialization and virtualization of property, the relations arising in the virtual worlds are increasingly difficult to interpret in a language inherited from Roman law. Over time, the need to rethink traditional perceptions of ownership, its objects and the order of their protection in order to attract virtual objects will inevitably arise.

It seems necessary to draw cyberspace into the scope of the current legal regulation, not contradicting the real and virtual worlds, but realizing that these worlds exist together, and what happens in one can have serious consequences in the second. In any case, the current status quo for virtual objects can not last long. The situation when there is a black market for such objects, and their regulation is carried out by agreements, unilaterally drawn by the rightholders without regard for the interests of users and third parties, is abnormal. Many experts agree that sooner or later the courts, and after them, and lawmakers will be forced to recognize the reality of «virtual» property.

*Key words:* virtual property, virtual relations, cyberspace, gaming space, virtual world