

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
УЖГОРОДСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ЮРИДИЧНИЙ ФАКУЛЬТЕТ
Науково-дослідний інститут порівняльного публічного права
та міжнародного права
Науково-дослідний інститут теорії та практики правосуддя
Асоціація міжнародного освітнього та наукового
співробітництва

**ПРАВОВА ПРИРОДА ОСОБИСТИХ
НЕМАЙНОВИХ ПРАВ ОСОБИ
ТА ПРАВ НА ВІРТУАЛЬНІ АКТИВИ
В УМОВАХ ЦИФРОВІЗАЦІЇ**

Монографія

*За редакцією
проф., д.ю.н. Булеци С. Б.,
проф., д.ю.н. Менджул М. В.*

Ужгород – 2023

Автори:

Булеца С. Б. (підрозділи 1.4, 1.5, 1.6, 2.5, 2.6, 3.2); Заборовський В. В. (підрозділи 2.1, 2.2, 2.3), Менджул М. В. (підрозділи 1.1, 1.2, 1.3); Ревуцька І. Е. (підрозділи 1.6, 2.4, 3.1), Чепис О. І. (підрозділи 2.7, 3.3).

Рецензенти:

Давидова Ірина Віталіївна, докторка юридичних наук, доцентка, професорка кафедри цивільного права Національного університету «Одеська юридична академія»

Надьон В. В., докторка юридичних наук, професорка, професорка кафедри цивільно-правової політики, права інтелектуальної власності та інновацій Національного юридичного університету ім. Ярослава Мудрого

*Рекомендовано до друку рішенням Вченої ради
юридичного факультету Ужгородського національного
університету (протокол № 13 від 6 червня 2023 року)*

Правова природа особистих немайнових прав особи та прав на віртуальні активи в умовах цифровізації: монографія / за редакцією проф., д.ю.н. Булеци С. Б., проф., д.ю.н. Менджул М. В. Ужгород: РІК-У, 2023. 272 с.

Монографія присвячена проблемним аспектам здійснення особистих немайнових прав особи та прав на віртуальні активи в умовах цифровізації. У виданні висвітлено правову природу, зміст та види особистих немайнових прав в умовах цифровізації, трансформацію правового регулювання особистих немайнових прав в контексті розвитку новітніх інформаційних технологій, а також теоретичні та практичні проблеми права на віртуальні активи в умовах цифровізації. Крім того, розкрито захист особистих немайнових прав в умовах цифровізації.

Написання та видання монографії «Правова природа особистих немайнових прав особи та прав на віртуальні активи в умовах цифровізації» відбулося в рамках наукового проекту молодих вчених за фінансової підтримки Міністерства освіти і науки України.

ЗМІСТ

ВСТУП	5
РОЗДІЛ І. ПРАВОВА ПРИРОДА ОСОБИСТИХ НЕМАЙНОВИХ ПРАВ В УМОВАХ ЦИФРОВІЗАЦІЇ	8
1.1. Поняття та особливості особистих немайнових прав	8
1.2. Види особистих немайнових прав в умовах цифровізації	17
1.3. Зміст особистих немайнових прав в умовах цифровізації	25
1.4. Віртуальна ідентичність та віртуальна конфіденційність як особисте немайнове право	33
1.5. Віртуальна реальність та доповнена реальність і їх здатність впливати на особисті немайнові права особи	50
1.6. Цифровізація при укладенні шлюбу	68
РОЗДІЛ ІІ. ПОНЯТТЯ ТА ОСОБЛИВОСТІ ПРАВ НА ВІРТУАЛЬНІ АКТИВИ В УМОВАХ ЦИФРОВІЗАЦІЇ	76
2.1. Поняття та види прав на віртуальні активи в умовах цифровізації	76
2.2. Віртуальні активи в онлайн-іграх	89
2.3. Правовий статус майна, яке створене та використане у віртуальній сфері відеоігор, якому часто надається значення реального світу	117
2.4. Правовий статус віртуальної власності	140
2.5. Право власності на віртуальні об'єкти	158
2.6. Віртуальне майно у метавсесвіті як об'єкт цивільних прав	170

2.7. Права інтелектуальної власності у віртуальному світі	185
---	-----

**РОЗДІЛ III. ЗАХИСТ ОСОБИСТИХ НЕМАЙНОВИХ ПРАВ
В УМОВАХ ЦИФРОВІЗАЦІЇ..... 209**

3.1. Поняття та особливості захисту особистих немайнових прав особи в умовах цифровізації	209
3.2. Відшкодування моральної шкоди в разі захисту особистих немайнових прав особи в умовах цифровізації.....	236
3.3. Захист прав інтелектуальної власності у віртуальному світі	250

ВСТУП

*Ми схильні переоцінювати ефект технологій
в короткостроковій перспективі та
недооцінювати його – в довгостроковій*
Рой Амара

Цифрові права можна класифікувати як один із типів особистих немайнових прав. Цифрові права тісно пов'язані зі свободою слова та конфіденційністю. Вони також дозволяють людям отримувати доступ, використовувати, створювати та публікувати цифрові медіа, а також отримувати доступ до комп'ютерів, інших електронних пристроїв і комунікаційних мереж. Права людини в епоху Інтернету продовжуються цифровими правами. Слід зазначити, що розробка більш узгодженої та комплексної правової та нормативної бази цифрових прав все ще відстає. Це частково пов'язано з труднощами узгодження різних точок зору щодо природи та функціональності активів у різних юрисдикціях, навіть коли номенклатура активів зазвичай відрізняється. Контекст прав змінюється, як суспільства входять у цифрову епоху. Повсякденне життя мільярдів людей було змінено завдяки поширенню технологій. Це привело до створення нових публічних сфер, місць для самовираження та нових ринків і послуг. Цифрові взаємодії, такі як спілкування в Інтернеті, обмін контентом у соціальних мережах, покупки в Інтернеті, використання пов'язаних об'єктів і читання новин, включають нові можливості для захисту індивідуальних і колективних прав. Однак для забезпечення постійного захисту прав, на яких побудоване наше суспільство, важливо знати та розуміти руйнівні наслідки цифрових технологій. З кожним днем громадяни все частіше запитують, чи можуть і як уряди захистити їхні права в епоху цифрових технологій, а також чи є існуючі правові гарантії достатніми. З розвитком будь-якої нової технології ми повинні запитати, як

1.6. Цифровізація при укладенні шлюбу¹

Сім'я є основою формування суспільства, з моменту народження ми починаємо проживати в сім'ї, незалежно чи батьки перебувають в зареєстрованому шлюбі чи ні. Саме поняття шлюбу можна аналізувати з багатьох точок зору. Якщо підходити до самого історичного значення даного слова, то воно походить від польського *ślub*, що в перекладі означає «обітниця», або давньоукраїнського *слюб*, тобто «з'єднання за любов'ю» – історично зумовлена, санкціонована й регульована суспільством форма людських взаємин, яку скріплюють двоє людей з метою створення сім'ї, тобто шлюб – це «обітниця», за його допомогою чоловік і жінка встановлюють між собою товариство усього їхнього життя². Науковці зазначають, що шлюб перш за все був домовленістю між чоловіком та жінкою та слугував стабільності родинних та матеріальних відносин³. Звичайно, істинна мета укладення шлюбу завжди є різною і не завжди такою, яка відповідає законодавству України. Шлюб являє собою інститут, який регулює відносини між чоловіком та жінкою. У ст. 21 Сімейного кодексу вказано, що шлюбом є сімейний союз жінки та чоловіка, зареєстрований у державному органі реєстрації актів цивільного стану⁴. З розвитком технологій, все частіше пари бажають укласти шлюб швидко та з використанням сучасних технологій.

Для укладення шлюбу потрібно пройти державну реєстрацію в органах реєстрації актів цивільного стану. Без такої реєстрації шлюбу як правової категорії немає. Тобто тільки

шлюб, з лише йому притаманними ознаками, неодмінно залишиться основною правовою формою організації сімейного життя жінки і чоловіка, а зареєстроване партнерство допоможе врегулювати такі відносини між одностатевими парами і виконуватиме важливі соціальні функції для всіх.

Відповідно до положень Сімейного кодексу умовами вступу в шлюб є взаємна вільна згода жінки та чоловіка на укладення шлюбу, тобто шлюб має бути добровільним. Статтею 27 СК визначено, що державна реєстрація шлюбу встановлена для забезпечення стабільності відносин між жінкою та чоловіком, охорони прав та інтересів подружжя, їхніх дітей, а також в інтересах держави та суспільства. Державна реєстрація шлюбу засвідчується свідоцтвом про шлюб, зразок якого затверджує Кабінет Міністрів України.

На сьогоднішній день присутність нареченої та нареченого в момент реєстрації їхнього шлюбу є обов'язковою, але з розвитком технологій все може змінитися і достатньо буде бути присутніми онлайн при реєстрації шлюбі та дати згоду на шлюб чи зареєстроване партнерство в Інтернеті в режимі реального часу. Шлюб реєструється у приміщенні органу державної реєстрації після спливу одного місяця від дня подання особами заяви про реєстрацію шлюбу. За наявності поважних причин керівник органу державної реєстрації актів цивільного стану дозволяє реєстрацію шлюбу до спливу цього строку. За заявою наречених реєстрація шлюбу провадиться в урочистій обстановці. Реєстрація шлюбу встановлюється в державних і громадських інтересах і з метою охорони особистих і майнових прав та інтересів подружжя і дітей. Права і обов'язки подружжя породжує лише шлюб, який офіційно укладений в органах РАЦСу. Ці юридичні права і обов'язки виникають з моменту реєстрації шлюбу в органах запису актів громадянського стану. Основною умовою для укладення шлюбу є взаємна згода осіб, які одружуються, і досягнення ними шлюбного віку. Особи, які одружуються, мають бути взаємно обізнані про стан здоров'я одне одного.

Це класичний приклад укладення шлюбу згідно з СК. Але час не стоїть на місці, а процеси, які відбуваються у державі, вносять свої корективи. Перше таке нововведення і полегшення та

¹ Булеца С. Б., д.ю.н., проф., завідувач кафедри цивільного права та процесу юридичного факультету ДВНЗ «УжНУ», Ревуцька І. Е., к.ю.н., доц., доц. кафедри цивільного права та процесу юридичного факультету ДВНЗ «УжНУ»

² Piotr-Mieczysław Gajda «Prawo małżeńskie Kościoła Katolickiego». URL: https://opoka.org.pl/biblioteka/T/TA/TAI/pr_malzenskie_00.html (дата звернення 20.03.2023).

³ Федорова В. В. Поняття шлюбу. *Часопис цивілістики*. Випуск 23. С. 62-66. URL: <http://dspace.onua.edu.ua/bitstream/handle/11300/9120/62-66.pdf.pdf?sequence=1&isAllowed=y> (дата звернення 20.03.2023)

⁴ Сімейний кодекс. *Відомості Верховної Ради України (ВВР)*, 2002, № 21-22, ст.135. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2947-14#Text> (дата звернення 20.03.23)

прискорення процедури укладення шлюбу відбулося у 2016 році. А саме з прийняттям розпорядження Кабінету Міністрів України від 13 липня 2016 року № 502 «Про запровадження реалізації пілотного проекту щодо державної реєстрації шлюбу»¹. «Шлюб за добу» – це пілотний проект. Його суть полягає у можливості зареєструвати шлюб у скорочений термін, у тому числі за добу за принципом екстериторіальності, тобто не має значення місце проживання громадян, які бажають вступити до шлюбу.

Для того, щоб провести державну реєстрацію шлюбу, потрібно звернутись до будь-якого органу ДРАЦС. При цьому немає жодного значення, де зареєстровані наречені. Адже реєстрація шлюбу проводиться за принципом екстериторіальності, тобто документи можна подати до будь-якого органу державної реєстрації актів цивільного стану в будь-якому населеному пункті. Для того, щоб скористатися сервісом з реєстрації шлюбу у скорочені строки, нареченим необхідно звернутись до організатора державної реєстрації шлюбу, відомості про якого розміщені відповідним територіальним органом юстиції на офіційному сайті, обрати дату та час для проведення державної реєстрації шлюбу, укласти цивільно-правовий договір про надання послуги (оскільки дана послуга є платною) і, звісно, бути присутнім на самій реєстрації. Даний проект дуже спростив усю процедуру подачі заяви і самого укладення шлюбу.

Але з початком повномасштабної війни на території України і оголошенням воєнного стану ми зіткнулися з новими викликами щодо укладення шлюбу. Питання полягає саме в процедурі укладення шлюбу з військовослужбовцем. Тому були внесені певні зміни в законодавство і в саму процедуру укладення шлюбу, а саме можливість укладення шлюбу без особистої присутності наречених. Відтепер, окрім можливості одружитись за 1 день, звернувшись із заявою до будь-якого відділу ДРАЦС (враховуючи вимоги статті 32 Сімейного ко-

¹ Про запровадження реалізації пілотного проекту щодо державної реєстрації шлюбу. Розпорядження Кабінету Міністрів України від 13 липня 2016 року № 502. URL: <https://itd.rada.gov.ua/billInfo/Bills/pubFile/1681896> (дата звернення 20.03.2023)

дексу України, яка передбачає можливість реєстрації шлюбу в день подання заяви, якщо є безпосередня загроза для життя нареченого або нареченої), військовослужбовці ЗСУ та інших військових формувань можуть також укласти шлюб дистанційно, без присутності себе або нареченої. Це дозволяє зробити постановою Кабінету Міністрів України № 213 від 7 березня 2022 року¹.

Для цього необхідно подати відповідну заяву безпосередньому командирі, в якій обов'язково зазначити відомості про себе та наречену (нареченого), зокрема прізвище, власне ім'я та по батькові, дату народження, громадянство, а у разі зміни прізвища – відомості про обране прізвище. Така заява одночасно є й підтвердженням факту надання згоди військовослужбовцем на шлюб.

Командир засвідчує справжність підпису на заяві та надсилає її до будь-якого відділу реєстрації актів цивільного стану або до відділу, який вже зазначений у заяві, чи до територіального органу Міністерства юстиції. За можливості військовослужбовець може бути присутнім під час реєстрації шлюбу за допомогою відеозв'язку².

Крім того, в умовах воєнного стану факт реєстрації шлюбу може засвідчувати акт, який складає відповідний командир, наділений необхідними для цього повноваженнями. Акт можна скласти без особистої присутності одного чи обох наречених із використанням доступних засобів відеозв'язку з тим із наречених, хто відсутній, або з обома відсутніми нареченими. Актівий запис про шлюб складають у день отримання відділом ДРАЦС заяви про реєстрацію шлюбу або акту.

Таким чином, військові, які виконують бойові завдання далеко від своїх наречених, отримали можливість укладати шлюб дистанційно, при цьому навіть не сплачуючи

¹ Деякі питання державної реєстрації шлюбу в умовах воєнного стану. Постанова Кабінету Міністрів України № 213 від 7 березня 2022 року. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/213-2022-%D0%BF#Text> (дата звернення 20.03.2023)

² Шлюб з військовослужбовцем в умовах воєнного стану. URL: <https://www.kmu.gov.ua/news/ukladennia-shliubu-z-viiskovoslužhbovtsem-ta-iohorozirvannia-v-umovakh-voiennoho-stanu> (дата звернення 20.03.2023)

державного мита. І навіть обоє з пари можуть бути підключені дистанційно, просто через Zoom. З початку повномасштабної війни одружилися майже 22 000 українських пар, що більше, ніж зазвичай¹. Вважаємо, що такий порядок потрібно дозволити для всіх громадян України без винятків. Згоду на укладення шлюбу чи зареєстрованого партнерства можна висловити без фізичної присутності наречених, наприклад, через Дію авторизуватися і дати згоду на шлюб чи зареєстроване партнерство. В Україні має бути право вибору: одружуватися онлайн чи так само, як тепер, в урочистій обстановці чи без неї.

Крім того, спрощено і саму процедуру подачі заяви. Тепер особи, які бажають укласти шлюб, можуть подати заяву про державну реєстрацію шлюбу онлайн та обрати будь-який відділ ДРАЦС, забронювавши зручний час для проведення державної реєстрації шлюбу. Для цього необхідно перейти на сайт за посиланням: <https://dracs.minjust.gov.ua> та пройти первинну реєстрацію. Працівник відділу ДРАЦС призначає дату державної реєстрації шлюбу в день надходження відповідної заяви з накладенням кваліфікованого електронного підпису².

Наступним суттєвим кроком для спрощення процедури подачі заяви на укладення шлюбу є можливість подати заяву про шлюб за 10 хвилин на порталі «Дія», без відвідування ДРАЦС. Наразі Міністерство цифрової трансформації України запустило бета-тестування послуги. Мінцифри значно спростило цю процедуру. На порталі «Дія» можна буде подати заяву на реєстрацію шлюбу і одразу обрати місце та час, формат та зал, де пройде церемонія, а також додаткові послуги, які супроводжують захід. Записатися на бета-тест можна тільки парою (наречені). Заявки проходять реальний процес реєстрації. І наступним проривом, який планує ввести Мінцифри в

¹ Життя триває: у Мін'юсті розповіли, скільки українців одружилися з початку 2022 року. URL: <https://www.unian.ua/society/zhittya-trivaye-u-min-yusti-rozpovili-skilki-ukrajinciv-odruzilisya-z-pochatku-2022-roku-novini-ukrajini-11896683.html>

² Як подати заяву про державну реєстрацію шлюбу онлайн? URL: <https://minjust.gov.ua/m/yak-podati-zayavu-pro-derjavnu-reestratsiyu-shlyubu-onlayn> (дата звернення 20.03.2023)

майбутньому, це інтегрувати «Дію» в метавесвіт, що, зокрема, дозволить реалізувати можливість укласти шлюб у віртуальному світі, оскільки майбутні можливості і пріоритет саме за платформою Metaverse¹. Metaverse – це віртуальне 3D-середовище, де користувачі можуть «жити» та взаємодіяти з іншими за допомогою цифрових аватарів. Воно поєднує в собі кілька елементів технологій, таких як доповнена реальність, блокчейн і віртуальна реальність. Ідея створення даної платформи виникла у зв'язку з пандемією COVID19².

На початку цього року платформа метавесвіту Decentraland провела своє перше весілля на своєму Metaverse з віртуальним натовпом із 2000 гостей, а юридична фірма Rose Law Group юридично оформила шлюб. Засновник і президент групи Джордан Роуз стверджує, що це було перше в історії весілля, організоване в будь-якому Metaverse, заснованому на блокчейні³.

Наразі весілля в метавесвіті не є юридично обов'язковими. Джордан Роуз, засновник і президент Rose Law Group, який допомагав з весіллям у метавесвіті Херлі, пояснює: «Сам шлюб можна розпізнати за мета-свідомством про шлюб, яке ми розробили». Наприклад, одна весільна церемонія відбулася в маєтку Rose Law Group на Децентраленді. Юридична група розробила «меташлюбну структуру», включивши «Віртуальну дошлюбну угоду», яка ідентифікувала віртуальні особистості пари та цифрові активи, записані в блокчейні. Тим часом «Мета-ліцензія на шлюб» ідентифікувала, записала та позначила віртуальні особи пари та місце шлюбу в блокчейні як незамінний токен (NFT). Роуз пояснила: «Наразі в метавесвіті немає законодав-

¹ В Україні можуть запустити можливість одружитися-розлучитися в метавесвіті – Федоров. URL: <https://www.epravda.com.ua/news/2022/11/17/693952/> (дата звернення 20.03.2023)

² Inside A Tamil Nadu Couple's Wedding Reception In Metaverse. URL: <https://www.ndtv.com/offbeat/metaverse-wedding-inside-a-tamil-nadu-couples-wedding-reception-in-metaverse-2753509> (дата звернення 20.03.2023)

³ Dubai-based couple marry in Metaverse after facing legal. URL: <https://timesofindia.indiatimes.com/business/cryptocurrency/blockchain/dubai-based-couple-marry-in-metaverse-after-facing-legal-troubles-in-registering-their-marriage/articleshow/91763689.cms> (дата звернення 20.03.2023)

чої бази для шлюбу, тому чи буде він юридично обов'язковим, це більше питання контракту». «На відміну від реального світу, метавсесвіт не обмежений фізичними обмеженнями, які обмежують ваше ідеальне весілля. Тільки в Метавсесвіті ваше найсміливіше весілля мрії може стати реальністю», – йдеться в описі події на Decentraland. Роуз додала: «Ми бачимо майбутнє метавсесвіту як справді децентралізоване та майже повністю існуюче в блокчейні, тому для майбутнього шлюбу в метавсесвіті не потрібно буде мати запис про шлюб у реальному світі».

Церемонія, яка відбулася в Decentraland, також відбулася в Instagram Rose Law Group, де реальна пара скріплювала свої обітниця в прямому ефірі. Незважаючи на запевнення Роуз щодо законності весілля, схоже, що багатьох юридичних експертів не переконали. Відповідно до американського міністерства шлюбу, під час законної весільної церемонії люди повинні виглядати як справжні особи, а не як їхні цифрові аналоги. Слід зазначити, що, наприклад, у квітні 2021 року каліфорнійська пара, яка працює на криптобіржі Coinbase, підписала смарт-контракт Ethereum для випуску токенизованих «обручок» як NFT під час весілля¹.

За словами міністра уряду Сінгапуру, колись у Метавсесвіті можуть бути запропоновані законні шлюбні процедури, судові спори та державні послуги. Виступаючи на TechLaw Fest, другий міністр юстиції Сінгапуру Едвін Тонг стверджував, що в Метавсесвіті онлайн відбуваються навіть дуже персоналізовані, інтимні події, такі як урочистості одруження. Також було відмічено, що, окрім реєстрації шлюбів, інші державні послуги незабаром можна буде отримати онлайн через Metaverse. Стосовно юридичних послуг у Метавсесвіті, міністр додав, що «немає причин, чому те саме не можна зробити для юридичних послуг²».

¹ Keira Wright. Meta-marriage: Decentraland hosts first metaverse wedding. 2022. URL: <https://cointelegraph.com/news/meta-marriage-decentraland-hosts-first-metaverse-wedding> (дата звернення 20.03.2023)

² Opening Speech by Mr Edwin Tong SC, Minister for Culture Community and Youth and Second Minister for Law at TechLaw. Fest 2022.07.22 Up Your Game. URL: <https://www.mlaw.gov.sg/news/speeches/2022-07-20-opening-speech-edwin-tong-techlaw-fest-2022-up-your-game> (дата звернення 20.03.2023)

Отже, головним і основоположним є безпосередня мета, з якою особа вступає у шлюбні відносини та створює сім'ю. Вважаємо, що згоду на укладення шлюбу чи зареєстрованого партнерства можна висловити без фізичної присутності наречених, а через Дію авторизуватися і дати згоду на шлюб чи зареєстроване партнерство. В Україні має бути право вибору: одружуватися онлайн чи так само, як нині, в урочистій обстановці чи без неї. Насамкінець завважимо, що пари, які хочуть провести церемонію метавсесвіту, мають поєднати її з церемонією в реальному житті. Тому пропонуємо внести зміни в сімейне законодавство стосовно самого формулювання визначення поняття сім'ї, заради уникнення колізій на практиці, також ввести зміни у сам процес реєстрації як шлюбу, так і реєстрованого партнерства і, звичайно, ввести відповідність у нормах стосовно майнових та особистих немайнових відносин, які будуть виникати у зв'язку з легалізацією реєстрованого партнерства. А задля реалізації вищеперерахованих змін вважаємо за доречне доповнити ч. 2 статті 28 СК, а саме: «2. Заява про реєстрацію шлюбу подається жінкою та чоловіком особисто або подається через «Дію» в онлайн-форматі на відповідних платформах», а також доповнити ч. 1 статті 33 СК, а саме: «Шлюб реєструється у приміщенні органу державної реєстрації актів цивільного стану або в онлайн-форматі на відповідних платформах (Skype, Facebook тощо)».

що контролюються та належать провайдеру¹. Провайдери діють як керівний та регулюючий орган, визначаючи дизайн віртуальних середовищ, встановлюючи внутрішні структури та правила гри та сприяючи економічній діяльності щодо різних ресурсів.

2.4. Правовий статус віртуальної власності²

Даний розділ монографії присвячений саме визначенню правового статусу віртуальної власності через призму її як об'єкта цивільних прав у контексті цифровізації. Автор приходить до висновку, що здебільшого проаналізовані в роботі процеси зачіпають сферу не тільки права власності, а й особисті немайнові права суб'єктів.

Співіснування феномену цифровізації та суб'єктивних цивільних прав надає питомої ваги питанню актуальності досліджень у цьому напрямі. Прискорення технічного прогресу дає подальший розвиток і багато в чому визначається суспільними та іншими соціальними інститутами, в тому числі і юридичними. Цифрова трансформація несе в собі системну зміну основних ознак і змісту суб'єктивного права під впливом нових технологій, в ході якої ідентифікуються нові види власності, а саме криптовалюти, цифрові права, токени, бази даних, а також інші віртуальні об'єкти, в тому числі віртуальні світи та відеоігри. Характерними властивостями таких об'єктів перш за все можна вважати відсутність матерії, тобто фізичного, в тому числі матеріального вираження. У зв'язку з цим виникають труднощі в характеристиці їх у традиційному розумінні поняття речі як такої.

Однак потреби розвитку цивільного обороту в умовах цифровізації висувають на перший план участь усіх видів цифрової власності як об'єктів майнових, так і зобов'язальних прав. Цивільний обіг цифрових об'єктів приводить до наділення

¹ MacDonald M. The Case for Virtual Property : PhD Theses. Queen Mary University of London, 2017. P. 218.

² Ревуцька І. Е., кандидатка юридичних наук, доцентка, доцентка кафедри цивільного права та процесу ДВНЗ «Ужгородський національний університет»

цих об'єктів властивостями речей або дій, що згодом передбачає формування відповідних правових режимів. Оскільки правовий режим включає в себе три основні елементи, а саме об'єкти прав, суб'єктивні цивільні права і регулятивні засоби, тобто цифровізація впливає на всі ці елементи.

Оскільки термін «віртуальна власність» має достатньо суб'єктивний елемент, для цілей даного дослідження цю концепцію необхідно звужити. Коли вживається цей термін, дехто відразу думає, що віртуальна власність – це власність, якої не існує. Однак це не так, оскільки віртуальну власність можна прирівняти до нематеріальної власності чи навіть інтелектуальної власності, коли йдеться про її існування, тому що це те, що не можна відчутти, чого не можна торкнутися чи скуштувати, проте це все ще власність і все ще існує. Навіть якщо такі речі, як адреси веб-сайтів (URL-адреси) та адреси електронної пошти часто класифікуються як інтелектуальна власність, правильніше та доцільніше перекласифікувати їх як віртуальну власність. Можна навіть ризикнути включити деякі інші загальноприйняті об'єкти нематеріальної власності, такі як банківські рахунки, акції та похідні інструменти, під егідою віртуальної власності. Справді, можна зайти так далеко, щоб включити цифрові товари, такі як цифрові версії книг (електронні книги), програм або додатків для комп'ютера чи смартфона, серіалів і фільмів, а також цифрова музика (альбоми та треки) як об'єкти віртуальної власності¹.

Перш ніж досліджувати концепцію віртуальної власності більш глибоко, буде корисно коротко згадати два питання, які є винятково важливими для розуміння віртуальної власності. Перше питання пов'язане з походженням концепції віртуальної власності, а друге питання стосується важливості віртуальної власності як нового об'єкта права власності.

Віртуальна власність походить із віртуальних світів і може бути знайдена в них. Це твердження приводить до питання про визначення віртуального світу. Простою повсякденною мовою можна визначити віртуальний світ як альтернативний

¹ W Erlank. Introduction to virtual property: Lex virtualis ipsa loquitur. PER / PELJ. 2015 Volume 18 No 7. P. 2025–2559.

нефізичний світ, на відміну від реального, матеріального світу, в якому ми живемо. Однак ми будемо використовувати визначення віртуальних світів, розроблене Бартлом. Він стверджує, що «віртуальні світи – це керовані комп'ютером постійні середовища, за допомогою яких і з якими можуть взаємодіяти кілька людей одночасно»¹.

Віртуальну власність часто (неправильно) класифікують як підмножину інтелектуальної власності. Хоча віртуальний об'єкт власності може мати права інтелектуальної власності, пов'язані з ним, неправильно говорити, що він обмежується виключно об'єктом права інтелектуальної власності. Це жодним чином не зачіпає інтереси існуючих правовласників інтелектуальної власності.

Як правило, коли юристи чують термін «віртуальна власність», вони одразу думають про інтелектуальну власність. Суди схильні думати так само. Щоб проілюструвати це, варто проаналізувати справу про доменне ім'я в США «Дорел проти Арела», в якій розглядалося питання, чи може кредитор за рішенням суду звернутись до доменного імені шляхом звернення арешту. Проблема полягала в тому, що відповідно до застосовуваного закону можна було накласти арешт лише на право власності. Для того щоб результат відповідав фактам, суд звернувся за допомогою до законодавства про торговельні марки як підгрупи права інтелектуальної власності. Тоді суд дійшов висновку, що якщо доменне ім'я має право на захист торговельної марки, воно розглядається як власність і, отже, також може бути арештовано; якщо ні, то воно не є власністю і, отже, не підлягає арешту².

Звичайно зв'язок між віртуальною власністю, а саме проблемою її чіткого визначення і ігровим світом є неоспорюваним. Таким чином, це і приводить до її особливої спеціалізації.

Сама суть заключається в тому, що віртуальні світи, які були створені, та віртуальні ігри з їх аватарами та віртуаль-

ним майном набувають економічної цінності і матеріального відображення. Саме це і є першопричиною для необхідності визначення віртуальної власності, та крім того, її відмінності від віртуальних активів. Більше того, наразі гостро постала потреба в регулюванні угод, які мають можливість укласти між собою безпосередньо користувачі віртуальних світів та онлайн-ігор. Адже доступ до базових функцій користувач отримує безкоштовно, а подальше наповнення свого акаунта вже реалізує за допомогою реальних грошей. В результаті має змогу їх обмінювати чи продавати іншим учасникам. І це тягне за собою теж ряд питань, які повинні бути врегульовані на законодавчому рівні. Адже йдеться про правочини, природа об'єкта яких є невизначеною. Таким чином, розуміємо, що передумовами виникнення необхідності правового закріплення є більше економічні проблеми, які виникають у процесі експлуатації та використання всіх можливостей, що надаються віртуальним світом.

У сучасну епоху поява цифрового суспільства привертає активну і підвищену увагу, тягнучи за собою глибокі зміни в багатьох сферах людського життя, включаючи захист і регулювання даної категорії прав. Цифрове суспільство можна визначити як наступний етап еволюції постіндустріальної цивілізації, що характеризується прискореною динамікою високих технологій і проникненням їх результатів не тільки в науку, виробництво, освіту, управління, а й у повсякденне масове використання.

При цьому основну увагу в роботі приділено суб'єктивним цивільним правам, які є основним регулятором обороту віртуальної власності в ситуації нерозвиненості нормативного регулювання. Розглядаючи перспективи цифровізації суб'єктивних цивільних прав у контексті цифровізації цивільного законодавства, можна зробити висновок, що здебільшого проаналізовані в роботі процеси зачіпають сферу права власності, а також особисті немайнові права суб'єктів.

Поширеність інформаційних технологій на даному етапі розвитку суспільства, крім усього іншого, породила постійні дискусії про співвідношення понять «інформація» і «цифрове» суспільство. Таким чином, на думку більшості

¹ Bartle Richard. Pitfalls of Virtual Property. URL:https://virtual-economy.org/pitfalls_of_virtual_property/

² Dorel v Arel 60 F Supp 2d 558 (ED Va 1999). URL:<https://law.justia.com/cases/federal/district-courts/FSupp2/60/558/2580539/>

дослідників, цифрове суспільство – це особливий стан інформаційного суспільства, що характеризується автоматизацією соціальних процесів і високим рівнем розвитку цифрових технологій. У той же час можна вважати, що цифрове суспільство є «постінформаційним» типом спільноти, членами якої є або потенційно можуть бути як люди, так і цифрові організми зі штучним інтелектом. Для правника ж ця дискусія важлива лише остільки, оскільки веде до кращого розуміння соціального контексту, що визначає динаміку верховенства права, у висловлених пропозиціях та подальших дискусіях у законодавчому порядку щодо наділення цифрових пристроїв правосуб'єктністю.

Загально визнано, що Інтернет став важливим фактором поширення знань і технологій, розвиток яких створив абсолютно нову систему комунікації і кардинально трансформував раніше існуючі способи комунікації. Поява високошвидкісних засобів зв'язку не тільки максимально розширила можливості передачі й отримання інформації необмеженому числу учасників комунікації, створивши умови для їх взаємозалежності, але й змінила характер самої інформації. Інформація, яка здавна розглядалася як унікальний вид реальності, відмінної від матерії та енергії, розвивається на наших очах, набуваючи властивостей речей.

Загальні технологічні передумови системної правової проблеми віртуальної власності в цілому такі ж, як і в проблемі ігрового простору. Ключові передумови при цьому носять скоріше не технологічний, а економічний характер і обумовлені економічними параметрами того чи іншого віртуального середовища. І тут варто виділити сам принцип побудови віртуального світу для того, аби ідентифікувати його віртуальну власність як об'єкт правових відносин:

- достатня стабільність та сталість даного віртуального середовища, щоб віртуальні об'єкти могли стати предметом суспільних відносин через безпосередній доступ до гри за допомогою віртуальних технологій;

- користувачі повинні ідентифікуватися за допомогою віртуальної репрезентації (аватар), щоб можна було визначити суб'єктний склад даних правовідносин;

- можливість отримання певних корисних властивостей чи позитивних наслідків від отриманого віртуального предмета.

Зважаючи на запропоноване вище, саме поняття «віртуальна власність» в певній мірі можна прирівнювати до віртуальних послуг. Адже користувачі при використанні віртуального світу вступають у взаємодію з іншими «аватарами», цим самим надають один одному послуги.

Окрім цього, важливий саме теоретичний аспект надання правової оцінки даному економічному явищу. Потрібно дати визначення йому як виду товару чи послугі, зважаючи на те, що цінність її обмежена відповідним віртуальним світом (простором).

Дана проблема звернена до цивільного права і дає поштовх до переоцінки вже усталених і сформованих бачень концепції власності в загальному і права інтелектуальної власності, послуг чи майна зокрема.

І, звичайно, головна підстава – це створення інститутів захисту даної власності. Для цього необхідно встановити, якими саме правами наділяється власник речі і як запобігти їх порушенню. А як результат – відшкодування шкоди за заподіяну шкоду чи упущену вигоду у зв'язку з порушенням його майнових чи особистих немайнових прав.

Логічний ланцюжок приводить до питання про легалізацію отриманих доходів із використання своєї віртуальної власності чи безпосередньої активності у віртуальному світі, а також необхідність їх оподаткування, що тягне проблеми із фіксацією і контролем за даною діяльністю і оборотом віртуальної власності у віртуальному середовищі. І проаналізувавши все вищенаведене, варто окреслити ситуацію на даному етапі розвитку науки і законотворчості заради втілення необхідного реагування на вирішення нагальних проблем, з якими стикаються користувачі віртуального світу.

На сьогоднішній день існує величезна дискусія як між правниками-практиками, так і науковцями з приводу правової кваліфікації віртуальної власності, а на законодавчому рівні дані правовідносини не врегульовані і нормативно закріпленого визначення поняттю «віртуальна власність» теж нема.

Тенденції поширення інформації пояснюють інновації, які склалися в контексті цифрового суспільства, і вимагають їх осмислення в цьому контексті. Йдеться про впровадження цифрових технологій в правовій, економічній, політичній та культурній сферах. Однією з таких технологій, яка набула величезних масштабів, є блокчейн, спочатку використовувався для фінансових операцій для безготівкових розрахунків у системі Bitcoin. Однак технологія блокчейн, завдяки ряду своїх параметрів, у першу чергу децентралізації і компактності, яка дозволяє оперувати великими обсягами інформації, мінімізуючи ймовірність їх випадкового або навмисного пошкодження або втрати, стала однією з моделей, що використовуються в різних галузях економіки. Проте безпека цієї технології також відносна і вразлива.

У той же час децентралізовані можливості і можливості саморозвитку технології блокчейн роблять її ідеальним інструментом у рамках потенційної нестабільності, природно властивої фінансовим і, все частіше, іншим ринкам. При цьому в сучасних умовах непередбачуваність і спонтанність зникають з одних тільки властивостей фінансових ринків і з'являються всюди, де присутній людський фактор – від корпоративного управління до голосування на виборчих дільницях, від освіти до медицини, що призвело до залежності блокчейну та інших цифрових моделей в інших сферах діяльності.

Будь-яка трансформація суспільства повинна сприйматися в контексті принципу невизначеності, що лежить в основі соціальних процесів. Суть цього принципу полягає в тому, що будь-які прикладні дії на соціальну систему не тільки підвищують ступінь її впорядкованості (зниження ентропії), але і невизначеність системи в цілому, породжуючи непередбачувані позитивні, і, на жаль, негативні наслідки.

Ці наслідки вимагають нових, більш комплексних впливів, які в майбутньому будуть створювати нові невизначеності, що впливають на функціонування системи в умовах, що змінилися. Таким чином, заходи з обмеження звичних онлайн-контактів з метою протидії поширенню коронавірусу, прийняті по всьому світу, мають своїм непрямым, але дуже важливим наслідком

поширення цифрових засобів комунікації, які приводять до прогресивної трансформації соціальної реальності.

Вагомий внесок у дослідження даної проблематики, зокрема, щодо визначення та правового регулювання віртуальної власності зробили такі науковці: С.Б Булеца, Р.А. Майданик, О.І. Харитоновна, Л.Р. Майданик, Л.М. Максимів, К.Г. Некіт, Н.О. Горобець, Р. Еннан, І.В. Майсун.

Як зазначає Булеца С.Б., віртуальна власність відноситься до інформаційного ресурсу, який імітує реальні об'єкти, що існують у цифровій формі в мережевому (онлайн) середовищі, але є відносно незалежними та ексклюзивними. Іншими словами, віртуальна власність – це електронний запис з властивостями, що існують у віртуальному середовищі. Це новий тип оцифрованої власності, вартість якої можна визначити віртуальними грошима. Це код, який імітує характеристики речей у реальному світі¹.

Сформульовані міркування також значною мірою відносяться до права, яке, як відомо, є універсальним регулятором суспільних відносин, а значить, тут проявляються, в першу чергу, зміни. Не варто перебільшувати, що світові тенденції розвитку правової держави в цифрову епоху свідчать про формування нового етапу еволюції правової держави, що характеризується змінами на всіх його рівнях. Насамперед мова йде про появу нових віртуальних об'єктів правовідносин, які об'єктивно сприяють цифровізації природи суб'єктивних прав, що складають зміст відповідних відносин.

З точки зору нормативного регулювання, цифровізація віртуальних прав приводить до структурних змін у правовій системі та появи інститутів як приватного, так і публічного права. Таким чином, будь-які глобальні зміни правопорядку спочатку стимулюють появу нових суб'єктивних прав (або змінюють існуючі права: наповнюючи їх новим змістом), які надалі набувають форми і закріплення на нормативному рівні.

Цим пояснюється як актуальність проблеми встановлення чіткого, нормативного і законодавчо закріпленого визначення віртуальних прав у процесі цифровізації суспільства як для

¹ Булеца С. Б. Право власності на об'єкти віртуальної власності. URL:<http://journal-app.uzhnu.edu.ua/article/view/284592>

науки, так і необхідність врахування основних тенденцій цифровізації цивільного права та цивільного обороту.

Р. Еннан навів такі підходи до правової кваліфікації віртуальної власності:

1) Status Quo, тобто право не повинно втручатися в ігрові відносини, а суди повинні зберігати нейтралітет до процесів, які відбуваються в ігрових просторах;

2) 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;

3) ліцензійні відносини шляхом укладення ліцензійних договорів, які пропонують компанії-розробники. Як результат інтелектуальної діяльності можна розглядати деякі об'єкти віртуальної власності, що мають творчий характер (наприклад, унікально оформлене, з художнього погляду, обмундирування персонажа). Однак, як зазначає Р. Еннан, тут є як мінімум дві проблеми: по-перше, вкрай складно 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;

4) «інше майно» та застосування до таких відносин норми про відповідні види договорів, деліктів і безпідставне збагачення;

5) комбінований підхід, з одного боку, право не повинно втручатися в ігрові відносини, але з другого, – відносини, пов'язані з віртуальною власністю, ігровими не є, це відносини професійної сторони зі споживачем у формі надання послуг з організації ігрового процесу за гроші¹.

Припускають, що «власність» у віртуальних світах або «віртуальна власність» не може бути власністю, оскільки вона занадто нематеріальна, щоб вважати її власністю, зрештою

¹ Еннан Р. Правовий режим «віртуальної власності»: поняття, ознаки, сутність і правова природа. *Теорія і практика інтелектуальної власності*. № 3. 2019. С. 123.

віртуальна власність у віртуальному світі є лише візуальним зображенням меча або «pair of jeans» – це комп'ютерний код, розміщений на сервері, яким керує розробник гри¹.

Саме явище віртуальних об'єктів в обігу дозволяє говорити про появу нового цивільно-правового явища – віртуальної власності. Віртуальна власність визнається стабільною формою власності. Віртуальна власність інтерпретується саме через цифровий комп'ютерний код, що зберігається у віддаленій ресурсній системі, на який надано певні повноваження одній або кільком особам, які уповноважені розпоряджатися даним комп'ютерним кодом, зокрема, виключити всіх інших осіб². Що стосується безпосередньо віртуального майна в онлайн-іграх, то його розглядають як записи в базі даних, розміщені на сервері, які надають повноваження дозволяти відображати на екрані комп'ютера учасника зображення, які вже наявні в програмному забезпеченні³.

Автори даних концепцій наголошують, що об'єкти власності не є частиною майна. І як результат показують те, що гравці бачать і сприймають як свою власність, а комп'ютерний код є унікальним і може бути переданий та має економічну цінність. Ці характеристики дозволяють нам визнати дані об'єктами віртуальної нерухомості.

З цього приводу сформував свою точку зору науковець Еннан Р., котрий зазначає, що 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

¹ Gregory Lastowka F. Hunter D. The Laws of the Virtual Worlds. 92 Cal. L. Rev. 1 (2004).

² Charles Blazer. The Five Indicia of Virtual Property URL:https://scholars.unh.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1090&context=unh_lr

³ Lastowka Greg., Hunter Dan. The Laws of the Virtual Worlds. URL:https://www.academia.edu/2521911/The_Laws_of_the_Virtual_Worlds_with_Dan_Hunter

щодо багатокористувацьких комп'ютерних 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 мережах¹.

Важливим є також звернути увагу на судову практику у даній сфері. Адже тут цікавим є сам предмет спору і безпосереднє застосування норм судами для вирішення справ з приводу віртуальної власності. На думку автора, суди завжди набагато швидше реагують на нові явища в суспільстві і саме цим помагають сформулювати правильне бачення і окреслити правове поле ситуації, що склалася, аніж законодавець, який, в свою чергу, значно відстає і вже, навпаки, при формуванні правового регулювання керується судовим прецедентом.

Цікавою видалася справа, що розглядалася Верховним судом Нідерландів, до якого звернулися задля вирішення спору, що виник, коли двоє підлітків змусили третього перевести цінний талісман і маску зі свого рахунку в іншу країну. Вони змусили третього перевести цінний талісман і маску з його рахунку на їхній. Коли Верховний суд Нідерландів виніс рішення на користь третьої сторони про перенесення цінного талісмана і маски з його акаунта на їхній в Run Escape, Верховний суд Нідерландів визнав, що віртуальна форма існування твору не має значення. Згідно з попередньою судовою практикою національних судів, віртуальна форма існування об'єкта не має значення. Нематеріальні об'єкти визнаються майном, якщо вони мають вартість і якщо вони перебувають у володінні конкретної особи. Під час слухань були висунуті аргументи

¹ Еннан Р. Правовий режим «віртуальної власності»: поняття, ознаки, сутність і правова природа. *Теорія і практика інтелектуальної власності*. 2019. № 3. - С. 123-131. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Tpiv_2019_3_14.

проти «крадіжки» власності, а саме, що віртуальні артефакти – це не товар, а «ілюзія». Товар складається з байтів, тобто є даними, а віртуальні артефакти – це дані, гра полягає в тому, щоб розрізнити артефакти. Віртуальні артефакти приховують особистість жертви або підозрюваного, щоб її не можна було вкрасти¹.

Суд дійшов висновку, що віртуальні об'єкти – це дані, але їх основною характеристикою є можливість індивідуально контролювати їх, тому насильницьке вилучення таких віртуальних баз даних гравцем може становити крадіжку. Саме ця справа «Справа про крадіжку» була однією з перших в Європі і стала знаковою для правових систем європейських країн.

Віртуальні об'єкти часто ставали джерелом суперечок, але суперечка між Лі Хунченом та Пекінською арктичною льодовою компанією в Китаї є унікальною. Спір стосувався віртуальних предметів (2 отрути, 1 бог війни тощо), які були викрадені після злому ігрового акаунту Лі Хунченга. Виходячи з того, що компанія не повідомила особу гравця, який викрав ці предмети, і відмовилася повернути віртуальні предмети, позивач звернувся до розробника гри, а не до безпосереднього «зłodія». Суд не взяв до уваги заперечення компанії про те, що гравця неможливо ідентифікувати, оскільки він використовував псевдонім, і що її зобов'язання щодо забезпечення функціонування гри обмежуються договірними зобов'язаннями. Компанії також вказували на те, що дані, про які йде мова, є інформацією, а не майном, а тому не можна стверджувати, що вони були викрадені. Суд визнав можливість цивільного врегулювання спору і зобов'язав компанію виплатити компенсацію.

Аналізуючи судову практику Китаю, можемо зробити висновок, що біткоїн є віртуальною власністю. Адже у рамках судової справи щодо біткоїна криптовалюта тепер класифікують як віртуальну власність у Китаї. Шанхайський районний народний суд Баошань постановив, що відповідач Ши Моумоу повинен відшкодувати позивачу Чен Моу позику в 1 BTC, яку останній надав першому. Однак, оскільки відповідач не ви-

¹ RuneScape Theft. Dutch Supreme Court Decision. The Virtual Policy Network. URL: <http://www.virtualpolicy.net/runescape-theft-dutchsupremecourtdecision.html>

конав це рішення, медіація спочатку відбулася в травні 2021 року. Це виявило, що Моу більше не володіє оригінальним біткоїном, тому обидві сторони остаточно погодились, що відповідач повинен сплатити збитки в розмірі курсу біткоїна на момент отримання кредиту. Суть цієї угоди полягає в тому, що на даний момент неможливо визначити юридично допустимий курс біткоїна, оскільки на той час криптовалюта вже була заборонена в Китаї. Ще гірше те, що слідчі органи не мають можливості проводити подальші розслідування віртуальної власності. У 2017 році Китай уже вживав посилені заходи проти криптоіндустрії, і можлива заборона біткоїнів супроводжувалася припиненням вітчизняних криптомайнерів. Наразі уряд вживає заходів проти NFT та пов'язаної з ними інвестиційної діяльності. У той же час Китай є світовим лідером у розробці власної цифрової валюти центрального банку (CBDC)¹.

Проблема віртуальної власності часто обговорюється в контексті онлайн-ігор. Гравці часто витрачають багато часу та ресурсів на придбання та підтримку предметів, персонажів або віртуальних валют у цих іграх. Хоча ці предмети можуть становити значну емоційну та економічну цінність для гравців, вони часто юридично захищені лише правами на використання та умовами використання постачальника, які можуть, наприклад, передбачати заборону на продаж або обмеження на використання.

Прикладом цього є випадок німецького гравця, який подав до суду на постачальника онлайн-ігри через видалення його віртуального персонажа. Гравець вимагав відшкодування збитків за фінансові та часові інвестиції, які він інвестував у розробку персонажа. Однак суд відхилив позов, постановивши, що гравець має право лише використовувати персонажа, а постачальник має право припинити право використання відповідно до своїх умов².

¹ Шанхайський суд класифікує біткоїн як віртуальну власність. URL: <https://de.cointelegraph.com/news/shanghai-court-affirms-that-bitcoin-is-virtual-property-subject-to-property-rights>

² Віртуальна власність в онлайн-іграх. URL: <https://www.juraforum.de/lexikon/virtuell>

Варто зазначити, що в судовій практиці зустрічаємо спори з приводу об'єктів віртуальної власності, де мова іде не тільки про ігрову сферу. До прикладу, справа про спадкування акаунта. 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. Ця справа також свідчить про невідворотність законодавчого визнання об'єктів віртуальної реальності¹.

Виклики цифрової епохи вимагають законодавчого вирішення, що визначає коло завдань, що стоять перед правом на сучасному етапі розвитку. Разом з тим, слід зазначити, що найбільш популярним залишається вдосконалення механізмів реалізації та захисту суб'єктивних прав в умовах невизначеності соціальної реальності.

Що стосується законодавчого відображення врегулювання віртуальної власності, наразі існує тільки у вигляді Закону України «Про віртуальні активи», де під віртуальним активом розуміється нематеріальне благо, що є об'єктом цивільних прав, має вартість та виражене сукупністю даних в електронній формі. Існування та оборотоздатність віртуального активу забезпечується системою забезпечення обороту віртуальних активів. Віртуальний актив може посвідчувати майнові права, зокрема права вимоги на інші об'єкти цивільних прав².

Згідно із Законом віртуальні активи є нематеріальними благами. Разом з цим до нематеріальних благ Цивільний кодекс також відносить результати інтелектуальної творчої діяльності (ст. 199), інформацію (ст. 200) та особисті немайнові блага (ст. 201). Закон також визначає особливості оборотоздатності, що обумовлюється видом віртуального активу – забезпечений він чи ні. Забезпечені віртуальні активи посвідчують майнові

¹ Акаунт у спадок. *Закон і бізнес*. 2018. № 29. URL: https://zib.com.ua/ua/print/133784-storinka_v_fb_viznana_uspdkovanim_may_nom_.html

² Про віртуальні активи : Закон України від 11.06.2020 №3637 зі змінами в ред. від 15.07.2021. URL: http://w1.c1.rada.gov.ua/pls/zweb2/webproc4_2?id=&pf3516=3637&skl=10

права, зокрема права вимоги на інші об'єкти цивільних прав. Незабезпечені віртуальні активи майнових прав не посвідчують¹.

Також важливим для врегулювання даного явища є проєкт Закону України «Про внесення змін до Цивільного кодексу України, спрямованих на розширення кола об'єктів цивільних прав», яким пропонується внести зміни до Цивільного кодексу, а саме статтю 177 Цивільного кодексу України доповнити словами «матеріальні та цифрові»: «Стаття 177. Види об'єктів цивільних прав 1. Об'єктами цивільних прав є матеріальні та цифрові речі, у тому числі гроші, цінні папери, інше майно, майнові права, результати робіт, послуги, результати інтелектуальної, творчої діяльності, інформація, а також інші матеріальні та нематеріальні блага.» Проєкт визначає поділ речей на матеріальні та цифрові, а також містить легальне визначення цифрової речі, як предмета цифрового середовища, який перебуває в обороті лише у цифровій формі та щодо якого можуть виникати цивільні права та обов'язки. Цифровими речами є віртуальний актив, цифровий контент, онлайнвий обліковий запис, гроші та цінні папери, що існують виключно у цифровій формі².

Виходячи з вищесказаного, розуміємо, як співвідносяться віртуальні активи та віртуальна власність. Оскільки законодавчого визначення віртуальної власності немає, то спираємося цілковито на доктрину приватного права і те визначення, що вона пропонує. Такі науковці, як Горобець Н. О. та Майсун І. В. вважають, 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 володільцями як свої речі³.

¹ Цивільний кодекс України : Закон України від 16.01.2003 № 435-IV. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/435-15#Text>

² Проєкт Закону про внесення змін та доповнень до Цивільного кодексу України, спрямованих на розширення кола об'єктів цивільних прав № 6447 від 17.12.2021. URL: http://w1.c1.rada.gov.ua/pls/zweb2/webproc4_1?pf3511=73472

³ Горобець Н. О., Майсун І. В. Віртуальні об'єкти, їх місце в інституті права власності. *Юридичний науковий електронний журнал. № 5. 2021. С. 52-54.*

Блажер Ч. в свою чергу, виходячи суцільно з позиції технічної характеристики, вважає, що віртуальну власність слід розглядати як стійкий комп'ютерний код, що зберігається у віддаленій ресурсній системі, де одній або більше особам надаються певні повноваження щодо управління ним, зокрема відстороняти всіх інших учасників¹.

Максимів Л. М. робить висновок, що віртуальній власності притаманні ті ж ознаки, що і віртуальному активу, проте віртуальна власність є ширшим поняттям за віртуальний актив, однак немає законодавчого визначення, а існує тільки на доктринальному рівні².

І саме те, що стосується законодавчого закріплення визначення віртуальної власності, тягне за собою необхідність ряду змін та доповнень до цивільного законодавства. З цього приводу Булеца С. Б. зазначає, що право власності в чинному Цивільному кодексі поділяє майно на рухоме майно та нерухоме майно, з розвитком блокчейну та віртуального світу. Віртуальна IP є правом нематеріальної власності через інтелектуальні алгоритми, зберігання даних та креативний дизайн, яке задовольняє виробничі та життєві потреби людей у віртуальній реальності, тому можна дослідити масштаби включення таких віртуальних властивостей в об'єкти. Зокрема, необхідно внести зміни в Цивільний кодекс України, в статтю 177: «Об'єктами цивільних прав є речі, у тому числі гроші та цінні папери, інше майно, в тому числі віртуальне майно, майнові права, результати робіт, послуги, результати інтелектуальної, творчої діяльності, інформація, а також інші матеріальні і нематеріальні блага»³.

Таким чином, діджиталізація особливо глибоко вплинула на економіку, можна з упевненістю зробити висновок, що розглянуті питання мають найбільше наукове і практичне значення для цивільного права. Віртуалізація суспільних явищ

¹ Blazer Ch. The five indicia of virtual property. *Pierce Law Review*. 2006. Vol. 5. P. 137-161.

² Максимів Л. М. Теоретико-правова характеристика поняття та особливостей віртуальних активів за законодавством України. URL: <https://journals.pnu.edu.ua/index.php/apiclu/article/download/6845/7106/>

³ Булеца С. Б. Віртуальне майно у метавесвіті як об'єкт цивільних прав. URL: <https://dspace.uzhnu.edu.ua/jspui/handle/lib/45386>

сприяє появі нових об'єктів права, що вимагає опрацювання в ефективному забезпеченні їх участі в цивільному обороті. Причому цифрові права можуть бути як обов'язковими, так і іншими правами, які в кінцевому підсумку потребуватимуть змін для відповідності правилам інформаційної системи і які будуть відповідати встановленим законам і знакам.

Водночас необхідно конкретизувати природу самих цифрових прав, і це питання наділення їх як майновими, так і зобов'язальними правами. Особливого вивчення заслуговує правова та фактична природа тих явищ, які відносять до «віртуальних активів», «віртуальної власності» тощо, включаючи фізичні параметри, майнову вартість, а також інші характеристики, без урахування яких неможливо визначити місце цифрових активів у системі об'єктів цивільних прав.

Системні труднощі стикаються зі спробами трактувати поняття цифрових об'єктів, а також встановити їх правовий режим, під яким розуміють сукупність правових регулятивних інструментів, характерних для відповідної галузі, що визначають умови володіння та порядок обігу цифрових об'єктів як особливої категорії власності. Таким чином, основними складовими правового режиму є:

- 1) об'єкти прав, специфіка яких визначає їх оборотоздатність, а також коло осіб, яким ці об'єкти можуть належати на підставі права власності або іншого речового права;
- 2) суб'єктивні права, що встановлюють різні обмеження на можливість вчинення різного роду угод щодо об'єктів;
- 3) правові норми, що регулюють оборот майна і забезпечують охорону і захист суб'єктивних прав на нього.

Беручи до уваги той факт, що нормативне регулювання відносин власності, що виникають з цифрових об'єктів в Україні, перебуває в зародковому стані, здається очевидним, що на даний момент перспективи правового регулювання, ймовірно, визначаються на основі доктринального розгляду специфіки цифрових об'єктів і суб'єктивних прав на них, а не положень закону.

Ситуації, що виникають з проблемами цифровізації, набувають особливого поширення в умовах стрімкої динаміки цивільного обороту, появи нових видів майнових та особистих

немайнових відносин, характерних для ситуації діджиталізації суспільства, що дозволяє розглядати суб'єктивні права та обов'язки як основне джерело формування права в цифровому суспільстві.

Різноманіття об'єктів у віртуальному світі сприяє переосмисленню цих ідей не тільки з філософських, а й з правових позицій. Інформація, не володіючи матеріальними властивостями, є таким же суб'єктом зовнішнього світу, як речі, що дозволяє їй брати участь у цивільному обороті, виступаючи як об'єкт власності, в тому числі майнових прав.

При цьому структура інформації включає в себе різні елементи, які утворюють повідомлення, що являють собою єдиний об'єкт. Такими елементами є дані, що мають характер закодованої інформації про реальні або уявні події (факти) в логічному просторі дійсності, і сигнал, який є матеріальним носієм інформації, що передається каналом зв'язку.

Таким чином, сучасні технології сприяють індивідуалізації переданих повідомлень з подальшим встановленням суб'єктивних, у тому числі майнових, прав учасників цивільного обороту. Причому специфіка таких об'єктів, аж до мінімальних платіжних одиниць, використовуваних на прикладі біткоїнів, що на прикладі тимчасової платіжної системи дозволяє простежити їх рух: від першої угоди до останньої, при цьому самі учасники таких транзакцій залишаються максимально анонімними, тобто фактично знеособленими. Простіше кажучи, у віртуальній реальності часто виникає ситуація, при якій цифрова власність (електронні гроші, доменні імена, ігрова власність, інші записи в базах даних) набуває своє унікальне індивідуальне обличчя.

Цей процес у цілому відповідає відзначеній деякими авторами тенденції втрачати об'єктами матеріального світу своїх об'єктивних властивостей під впливом обчислювальної техніки. При цьому власники цифрових активів у цій ситуації часто зберігають анонімність, тобто відбувається розворот відносин між речами і суб'єктами, які мають місце в матеріальному світі. Нарешті, з точки зору уявлень відповідних віртуальних об'єктів, об'єктивність останніх не викликає сумнівів. Адже при наявності в учасників юридично значимої ситуації взаєм-

ного консенсусу про те, що щось є предметом угод, визнаним співтовариством в цілому, то яким би не був характер такого об'єкта, його реальність в юридичному плані не потребуватиме додаткового обґрунтування.

Власне, аналогічна ситуація спостерігається в останні роки щодо таких нових об'єктів, як бездокументарні цінні папери (суть яких ще десять років тому характеризувалася повною неясністю) і безготівкові фонди, а сьогодні віртуальна ігрова власність набуває аналогічний статус.

Остання, безумовно, будучи власністю особливого роду, стаючи об'єктом виникаючих щодо неї відносин власності, потребує правового режиму, що відповідає вимозі формальної визначеності, загальнопритаманній праву.

Це означає, що рано чи пізно «інше майно» стає або майном, або предметом зобов'язань, що, в свою чергу, сприяє видозміні змісту відповідних суб'єктивних прав і придбанню ними нових властивостей.

2.5. Право власності на віртуальні об'єкти¹

Розвиток інформаційно-комунікаційних технологій, включаючи Інтернет, створив нові середовища, яких раніше не було. Одне з них – реальний світ у часі. Це поява «віртуального світу», особливого простору, який є не обмежений. Віртуальний світ належить до штучного та вигаданого онлайн-простору, де користувачі можуть взаємодіяти один з одним. Вони існують у реальному світі за допомогою так званих «аватарів», персонажів, що зображують себе в комп'ютерній графіці, а «аватари» займаються різними видами діяльності відповідно до вже встановленого середовища. Зокрема, у віртуальному світі користувачі зазвичай витрачають гроші на свою діяльність, створюють для себе «ідеальний» світ.

У різних віртуальних світах існує багато типів віртуальних предметів, які відносять до віртуальної власності.

¹ Булеца С. Б., докторка юридичних наук, професорка, завідувачка кафедри цивільного права та процесу юридичного факультету ДВНЗ «Ужгородський національний університет»

Віртуальна власність належить до інформаційного ресурсу, який імітує реальні об'єкти, що існують у цифровій формі в мережевому (онлайн) середовищі, але є відносно незалежними та ексклюзивними. Іншими словами, віртуальна власність – це електронний запис з властивостями, що існують у віртуальному середовищі. Це новий тип оцифрованої власності, вартість якої можна визначити віртуальними грошима. Це код, який імітує характеристики речей у реальному світі.

На сьогоднішній день проблема правового регулювання віртуальної власності цікавить все більше науковців. Дослідження з даного питання є вкрай незначними, але набирають ще більшої актуальності.

В науковому середовищі серед науковців існує багато «за» та «проти» тверджень щодо існування віртуальної власності. Наприклад, К. Некіт¹, Р. Еннан² підтримують ідею існування права віртуальної власності. К. Некіт указує на можливість існування права власності на віртуальні об'єкти як безтілесне майно³.

Д. Хортон заперечує її існування, бо виникає багато проблемних питань, якщо визнати існування віртуальної власності, наприклад, чи зможуть кредитори заявляти свої права на ігровий аватар? Як буде вирішуватися питання поділу віртуальних активів у разі розлучення?⁴

Віртуальна власність розглядається у широкому та у вузькому сенсі. Віртуальна власність у широкому розумінні відноситься до електронного запису з властивостями, існуючими в мережевому просторі, включаючи саму віртуальну мережу, яка включає облікові записи та елементи онлайн-ігор. Віртуальну власність розглядають як стійкий

¹ Некіт К. Г. Віртуальна власність крізь призму теорій права власності. *Часопис Цивілістики*. Вип. 33. 2019. С. 81.

² Еннан Р. Правовий режим «віртуальної власності»: поняття, ознаки, сутність і правова природа. *Теорія і практика інтелектуальної власності* № 3. 2019. С. 125. URL: http://www.inprojournal.org/wp-content/uploads/2019/3_2019/14.pdf

³ Некіт К. Г. Віртуальна власність: поняття та сутність. *Право і суспільство*. 2019. № 2. С. 39.

⁴ Horton D. Contractual Indescendibility. *Hastings Law Journal*. 2015. Vol. 66. P. 1061–1062. URL: <https://ssrn.com/abstract=2516361>

- *Ефективне підтвердження попереднього користування.* Для переконливого підтвердження прав на той чи інший продукт шляхом демонстрації раніше існуючих знань та/або попереднього користування стосовно певної технології дуже важливо мати у своєму розпорядженні серйозну підтверджуючу документацію.

- *Презентація творчих ідей.* Рекламні, архітектурні та дизайнерські бюро – ось лише неповний перелік компаній, які організують презентації творчих та новаторських ідей у контексті проведення державних та приватних тендерів. Проте вони часто виявляються безсилі що-небудь зробити в ситуаціях, коли йдеться про неналежне використання представлених ними концепцій. Попередня реєстрація відповідних матеріалів у блокчейн-реєстрі – зручний та ефективний спосіб запобігання спробам їх неналежного використання, а за необхідності – і відстоювання своїх прав¹.

Підсумовуючи, зауважимо, що віртуальні середовища є привабливими та перспективними, але породжують труднощі з охороною інтелектуальної власності як для правовласників, так і для творців віртуального контенту. Відповідаючи на питання, чи адаптувати законодавство під метавесвіт чи має метавесвіт адаптуватися під законодавство, зауважимо, що право віртуального світу завжди слідує за правом реального світу. Отже, права на об'єкти інтелектуальної власності мають бути захищені незалежно від світу, в якому вони створені. Найважливішим залишається те, що захист інтелектуальної власності сприяє чесній конкуренції та забезпечує економічну рівновагу. Ми погоджуємося із твердженням Грегора Прайора, що для процвітання метавесвіту потрібен ретельний баланс між захистом прав різних зацікавлених сторін без перешкоджання технологічному зростанню та розвитку, що є складним жонглюванням для законодавців².

¹ Marco Barulli IP is a journey: blockchain and encrypted storage are your best friends. February 2021. URL:https://www.wipo.int/wipo_magazine_digital/en/2021/article_0002.html

² Gregor Pryor, «The metaverse: real world laws give rise to virtual world problems» (25 March 2021) CityAM. URL:<https://www.cityam.com/the-metaverse-real-world-laws-give-rise-to-virtual-world-problems/>

РОЗДІЛ III

ЗАХИСТ ОСОБИСТИХ НЕМАЙНОВИХ ПРАВ В УМОВАХ ЦИФРОВІЗАЦІЇ

3.1. Поняття та особливості захисту особистих немайнових прав особи в умовах цифровізації¹

Довгий час особисті немайнові права відігравали другорядну роль у вітчизняному приватному праві. Демократизація суспільного життя, курс на становлення соціально-правової держави ніяк не могли відреагувати на такий вибірковий і обмежений підхід до предмета правового регулювання цивільного права. Розробники чинного Цивільного законодавства України визначили місце відповідних норм у проекті кодексу з огляду на значення особистих немайнових прав особи в процесі її життя². У Цивільному кодексі України вперше у вітчизняній та пострадянській практиці кодифікацій приватного права присвячена індивідуальна книга регулюванню особистих немайнових відносин, адже в сучасному світі значення особистих немайнових прав надзвичайно велике, тому вони є необхідною умовою забезпечення реальної свободи власності, свободи договору, свободи бізнесу і всіх інших прав, які існують в матеріальній сфері суспільства та віртуальному просторі. Це духовна основа суспільства, яка дає можливість

¹ Ревуцька І. Е., кандидатка юридичних наук, доцентка, доцентка кафедри цивільного права та процесу ДВНЗ «Ужгородський національний університет»

² Ахметов, А. С., Жамульдінов, В. Н., Комаров, О. Є. Правова культура та її роль у формуванні громадянського суспільства. *Журнал передових досліджень в галузі права та економіки* 9 (5). 2018. С. 1534-1538.

повної реалізації принципів громадянського суспільства. Саме через це ст. 1 Цивільного кодексу України згадує особисті немайнові відносини перед майновими. Іншими словами, з точки зору розробників нового Цивільного кодексу України, особисті немайнові права настільки важливі для громадянського суспільства, що мають передувати правам власності навіть за місцем розташування в кодифікованому акті¹. Здається, що такий підхід найкраще описує роль особистих немайнових прав у сучасному розвиненому приватному праві. Важливо розуміти, що в даний час в Україні такий стан розвитку суспільства тільки починається, але воно перебуває на шляху до громадянського суспільства. За таких умов людина, яка вважається найвищою соціальною цінністю, повинна бути захищена всім потужним потенціалом права. Отже, така зміна парадигми щодо особистих немайнових прав не могла залишити осторонь регулювання питання захисту цих прав. На нормативному рівні це знайшло відображення в положеннях Цивільного кодексу України про способи захисту суб'єктивних прав. Перш за все йдеться про положення ст. 275 Цивільного кодексу України, згідно з якими фізична особа має право на захист свого особистого немайнового права від протиправних посягань інших осіб. Захист особистих немайнових прав здійснюється способами, встановленими ст. 16 ЦК України. Захист особистих немайнових прав може здійснюватися і в інший спосіб відповідно до змісту цього права, способом його порушення та наслідками, які були спричинені цим порушенням. Більше того, разом зі змінами процесуальних кодексів було оновлено ст. 16 Цивільного кодексу України². Тепер у ньому прямо зазначено, що суд може захищати цивільне право не тільки в порядку, встановленому законом або договором, а й у випадках, передбачених законом, за заявою правовласника суд може захистити порушене право іншим способом, який буде

¹ Кот, О. О. Захист суб'єктивних цивільних прав у механізмі правового регулювання. *Вісник Національної академії правових наук України* 25(2). 2018. С. 83-98.

² Панькевич, О. З. Природа колективних прав людини та їх зв'язок з індивідуальними правами (у світлі Загальної декларації прав людини). *Вісник Національної академії правових наук України* 25(3). 2018. С. 62-77.

ефективним способом захисту. Та незважаючи на вищесказане, вітчизняне законодавство потерпає від нових викликів сучасності, які пов'язані із цифровізаційними процесами. Тобто автор має на увазі, що із виникненням віртуальних активів, віртуальної власності, та й загалом діджиталізації, відповідно, виникають і особисті немайнові права, що походять саме від використання віртуального простору. І, звичайно, наступною проблемою, яка буде проаналізована, є захист відповідних особистих немайнових прав в епоху цифровізації.

Розглянемо основні принципи захисту особистих немайнових прав як нову правову категорію – в цифровому середовищі. В умовах стрімкого розвитку інформаційно-комунікаційних технологій, коли кіберпростір стає платформою взаємодії громадян, суспільства та держави, виникає потреба в переосмисленні традиційних підходів до прав, що реалізуються за допомогою цифрових комунікацій в мережі Інтернет. Метою дослідження є вивчення правових особливостей та властивостей особистих віртуальних прав та визначення принципів захисту особистих немайнових віртуальних прав онлайн. Дана сфера цифрових правовідносин має ознаки транскордонності та віртуальності, тому забезпечення захисту віртуальних прав має здійснюватися з урахуванням особливих властивостей того середовища, в якому суб'єкти не завжди можуть бути ідентифіковані, а об'єкти характеризуються моделюванням. На думку автора, віртуальні права – це права, зміст і здійснення яких визначаються їх особливостями відповідно до правил та принципів функціонування інформаційної системи. Власником віртуального права може бути особа, яка може скористатися цим правом. Варто виділити основні принципи захисту віртуальних прав: принцип рівності; принцип цифрового самовизначення; принцип анонімного спілкування; принцип конфіденційності приватного спілкування; принцип приватності у віртуальному середовищі; принцип секретності цифрової ідентифікації; принцип безпеки даних, отриманих за допомогою технологій розпізнавання обличчя; принцип стирання оцифрованої особистої інформації. Розвиток інформаційних технологій за останні десятиліття привів до формування нової віртуальної реальності. Цифрові технології пронизують уста-

лені відносини та інститути, в результаті створюється нова унікальна реальність – Інтернет речей, цифрова економіка, обіг криптовалют, віртуальні світи. У цьому контексті попереднє правове регулювання різних сфер суспільного життя потребує суттєвої модернізації. Сьогодні народжується новий закон, який регулює економічні, політичні та соціальні відносини в контексті світу цифр та кодів і штучного інтелекту.

На сучасному етапі поняття «віртуальні права» поступово вводиться в концептуально-правовий обіг. Під концепцією розуміють права Інтернету, права в Інтернеті або на спілкування, ці права є суттєвою характеристикою становища громадян у виникаючих правовідносинах у цифровому середовищі. Однак категорія «віртуальні права» не закріплена в законодавстві та доктрині, оскільки проблема визначення специфічних ознак та змісту цифрових прав у цифровому середовищі виникла останнім часом, тому розуміння поняття цифрових прав є актуальним завданням¹.

Віртуальні права можуть включати широкий спектр основних прав, які реалізуються з використанням цифрового середовища, і необхідно досліджувати ці права, враховуючи властивості цього середовища. Правова категорія «віртуальних прав» визнається на міжнародному рівні та в національних проектах. На національному рівні активно просувається ідея прийняття нормативно-правових документів, які комплексно регулюють питання забезпечення віртуальних прав. В Італії Декларація прав Інтернету була схвалена Національним парламентом у 2015 році, закон Нової Зеландії про шкідливі цифрові комунікації був прийнятий у тому ж році, а закон про цифрову республіку був прийнятий у Франції 7 жовтня 2016 року². У Бразилії діє *Marco Civil da Internet* від 23 квітня 2014

року No 12.965¹, який став одним з найбільш передових актів такого роду у світовій практиці. Зокрема, користувачам гарантуються такі права: право на безперебійне підключення до мережі Інтернет, крім випадків, коли виникає заборгованість, що виникла безпосередньо в результаті його використання; право на забезпечення якості інтернет-з'єднання, передбаченого договором з провайдером. Організація Об'єднаних Націй (ООН) прийняла резолюції, які регулюють цифрові права «Про захист прав в інтернеті», резолюцію про право на недоторканність приватного життя в цифрову епоху. Фундаментальні права в цифровому середовищі потребують нового тлумачення, особливо важливим є чітке трактування віртуальних прав у цивільних правовідносинах, оскільки це дасть можливість чіткіше визначити інтереси суб'єктів віртуального простору та здійснювати там стабільний цивільний обіг. Таким чином, метою є вивчення поняття правових особливостей та властивостей віртуальних прав, висвітлення принципів захисту віртуальних прав у мережі Інтернет.

Проблематика віртуальних прав досліджувалася багатьма дослідниками: Парвіз Багері та Камаль Халілі Хасан досліджували правові проблеми відмови в інтернет-контактах та порушували питання обмеження віртуальних прав, такі обмеження є прямим порушенням основоположних прав людини, оскільки в цифровому середовищі громадяни беруть активну участь у суспільному житті: навчаються, голосують, інвестують, працюють, користуються різними послугами². Створюються інновації, такі як штучний інтелект, блокчейн, технології Big Data та багато інших, доступ до яких можливий лише у віртуальному середовищі, тому кожен громадянин повинен мати право на доступ до мережі Інтернет та реалізацію своїх прав у цифровому середовищі. Huang-Chih Sung дослідив тему онлайн-судів, які використовуються в Китаї,

¹ Nersessian, D. The law and ethics of big data analytics: A new role for international human rights in the search for global standards. *Business Horizons*. 2018.

² LOI n1088 du 8 août relative au travail, à la modernisation du dialogue social et à la sécurisation des parcours professionnels. URL: https://www.legifrance.gouv.fr/affichTexte.do?cidTexte=JORF_TEXT000032983213&fastPos=3&fastReqId=644176944&categorieLien=id&oldAction=rechTexte

¹ Marco Civil Law of the Internet in Brazil. URL: <https://www.cgi.br/pagina/marco-civil-law-of-the-internet-in-brazil/180>

² Bagheri, P., & Hassan, K.H. Access to information and rights of withdrawal in Internet contracts in Iran: The legal challenges. *Computer Law & Security Review*, 2015. 31(1), 90-98. URL: <https://doi.org/10.1016/j.clsr.2014.11.006>

право на розгляд фактів справи в онлайн-суді можна віднести до віртуальних прав, при цьому слід враховувати, що типові справи все ще можна розглядати онлайн¹. Різноманіття віртуальних прав не дозволяє створити з них закритий список, можливо, з часом вони будуть засекречені і більш точно визначені. На сучасному етапі до віртуальних прав відносять ті права, які можуть бути реалізовані за допомогою інтернету в віртуальному середовищі. Mathew Y.H. Wong, Ying-ho Kwong, Venisa Yeuk Wah Chau дослідили конституційні рамки прав людини, реалізованих у цифровому середовищі, право на свободу слова². Це право може бути реалізоване в онлайн-середовищі, якщо той, хто висловлює свою думку, не пропагує насильство, не закликає до порушення існуючих правових порядків, не займається незаконною діяльністю тощо. Право на конфіденційність приватного життя – в цифровому середовищі – це право зберігати в таємниці особисту інформацію, яку користувачі змушені надавати певним цифровим сервісам, право на свободу вибору – право голосу на підтримку обраного кандидата, право вибору бажаного контенту, право на віддалений формат роботи та інші. Dan Jerker B. Svantesson досліджував юрисдикційні питання користування Інтернетом та цивільно-правові ситуації, які виникають в інтернет-середовищі, при цьому виникають правовідносини, які можна назвати віртуальними правовідносинами, наприклад укладення правочинів, коли третя особа є цифровою платформою, у таких правовідносинах віртуальні права громадян проявляються особливо яскраво і тому потребують додаткового аналізу³.

¹ Sung, H.S. Can Online Courts Promote Access to Justice? A Case Study of the Internet Courts in China. *Computer Law & Security Review*, 2020. URL: <https://doi.org/10.1016/j.clsr.2020.105461>

² Wong, M.Y.H., Kwong, Y.H., & Chau, V.Y.W. (Democracy, constitutional framework, and human rights: A comparison of Monaco, Tonga, Hong Kong, and Singapore. *International Journal of Law, Crime and Justice*, 2021. 64. URL: <https://doi.org/10.1016/j.ijlcj.2020.100438>

³ Svantesson, D.J.B. Jurisdictional Issues and the internet – a brief overview 2.0. *Computer Law & Security Review*, 2018. 34(4), 715-722. URL: <https://research.bond.edu.au/en/publications/jurisdictional-issues-and-the-internet-a-brief-overview-20>

Sulan Wong, Eitan Altman, Julio Rojas-Mora проаналізували розвиток технологій та трансформацію прав з урахуванням використання Інтернету та дійшли висновку, що громадяни в сучасному суспільстві мають віртуальні права, обсяг яких можна порівняти з конституційними та цивільними правами, тоді як існують віртуальні права, які можна реалізовувати як офлайн, так і онлайн, і є віртуальні права, які не можуть бути реалізовані офлайн, наприклад право бути забутим в Інтернеті¹. Warren B. Chik присвятив себе роботі з інтернет-правами, це права, які можуть бути реалізовані тільки в віртуальному середовищі, тільки за допомогою інтернету, список цих прав буде постійно оновлюватися, а впровадження нововведень сприятиме створенню абсолютно нових фундаментальних прав громадян, хоча вони будуть транскордонними, загально-визнаними, і їх буде важко порушити, оскільки будуть задіяні такі технології, як смарт-контракти, які ведуть до самореалізації². Можливо, в майбутньому дотримання віртуальних прав буде виходити з настання певних умов, коли настають наслідки, тому віртуальне право на забуття буде реалізовано в автоматичному режимі, коли в електронній формі державні органи повідомлять про смерть громадянина, а провайдери блокуватимуть соціальні мережі та інший контент, в якому громадянин був зареєстрований або, наприклад, за розпалювання міжнародної ворожнечі в онлайн-середовищі буде відключення громадянина, який порушив закон, також використовуючи алгоритм самовиконання від контенту за певний період.

Однак віртуальним правам як правам з певними характеристиками та специфічними ознаками, а також захисту віртуальних прав не приділяється достатньої уваги. Необхідність спеціальних гарантій основних віртуальних прав,

¹ Wong, S., Altman, E., & Rojas-Mora, J. Internet access: Where law, economy, culture, and technology meet. *Computer Networks*, 2011. 55(2), 470-479. URL: <https://doi.org/10.1016/j.comnet.2010.09.004>

² Chik, W.B. Customary international law: Creating a body of customary law for cyberspace. Part 2: Applying custom as law to the Internet infrastructure. *Computer Law & Security Review*, 2010. 26(2), 185-202. URL: <https://doi.org/10.1016/j.clsr.2010.01.007> CJEU. Case C-101/01

із врахуванням їх вразливості з боку широкого кола мережевих суб'єктів, недостатньо обговорена. Віртуальні права в загальних рисах продовжують сприйматися як невизначена і саморегульована сфера, яка не передбачає достатньої ясності щодо змісту обов'язків, відповідних цим правам. Перспективи дослідження віртуальних прав, а також правового статусу особи в інформаційному середовищі можуть бути пов'язані з опрацюванням конкретних напрямів розвитку інформаційного права. Оскільки розвиток Інтернету привів до появи нової правової категорії – «віртуальні права», це спричинило зміну правових підходів до визначення майнових і немайнових прав у контексті розвитку цифрового середовища. Віртуальні права людини – це конкретизація універсальних прав людини, гарантованих міжнародним правом і конституціями та законами держав, що стосуються потреб людини і громадянина в суспільстві, заснованому на інформації. Віртуальні права розуміються як права людей на доступ, використання, створення та публікацію цифрових творів, на доступ та використання комп'ютерів та інших електронних пристроїв, а також мереж зв'язку, зокрема Інтернету¹. Право на підключення до мережі Інтернет, на спілкування в мережі Інтернет мовчазно визнається багатьма країнами як основоположне право сучасності, коли, користуючись Інтернетом, громадяни не тільки спілкуються і ведуть ділове листування, а й мають право доступу до електронних державних послуг, право голосу, доступ до необхідних послуг, які можуть надаватися дистанційно, наприклад, під час пандемії Covid-19, коли країни оголосили локдаун, школи, університети здійснювали навчальний процес дистанційно, багато співробітників працювали у віддаленому режимі, тобто, перебуваючи вдома, виконували свої обов'язки за допомогою Інтернету. В таких умовах позбавлення людей доступу до мережі Інтернет є позбавленням елементарних конституційних прав, які з розвитком цифрових технологій в їх офлайн-форматі перейшли в онлайн-формат. У цивільному обороті віртуальні права мо-

жуть розглядатися з позицій майнового обігу для захисту суб'єктів господарювання при укладанні смарт-контрактів, при використанні технологій big data, при придбанні криптовалют і в багатьох інших випадках. На сучасному етапі спостерігається тенденція до «націоналізації» віртуального середовища та зміщення правового регулювання в бік контролюючої діяльності, яка передбачає втручання у сферу віртуальних прав.

Права, що реалізуються у сфері цифрових комунікацій, потребують особливої уваги з точки зору їх цивільно-правової оцінки. Для ефективного захисту віртуальних прав необхідно не лише визначити обсяг та особливості цих прав, а й правовий статус мережевих суб'єктів (multi-stakeholders), під якими слід розуміти численні зацікавлені сторони, до яких, окрім користувачів, належать представники влади, бізнесу, організацій¹.

Таким чином, актуалізується проблема забезпечення гарантій реалізації прав, яка зазвичай вирішується на державному рівні, але при використанні інформаційно-комунікаційних технологій проблема загострюється через обмежені можливості впливу державних інститутів та правових засобів на технологічні процеси в мережі Інтернет. Часто все простіше реалізувати права і свободи через Інтернет, але в той же час потрібно враховувати зворотний бік, пов'язані з цим ризики. Надаючи все нові і нові можливості у сферах освіти, охорони здоров'я, отримання державних послуг, тобто в процесі діджиталізації, Інтернет в той же час робить життя більш вразливим в плані, наприклад, втручання в особисте життя людей, поширення фейкових новин, розпалювання конфліктів різного рівня, дестабілізації політичної ситуації в окремих регіонах і цілих країнах, кіберзлочинності тощо. Експерти попереджають, що при використанні відповідних технологій у сфері цивільно-правових відносин теоретично існує ймовірність так званої «51% атаки», коли група учасників мережі зосередить у своїх руках 51% обчислювальних потужностей і таким чином

¹ Taylor, R.D. «Data localization»: The internet in the balance. Telecommunications Policy, 44(8).2020. URL: <https://doi.org/10.1016/j.telpol.2020.102003>

¹ De Graaf, T.J. From old to new: From internet to smart contracts and from people to smart contracts. Computer Law & Security Review, 35(5).2019. URL: <https://doi.org/10.1016/j.clsr.2019.04.005>

зможе діяти в своїх інтересах, підтверджуючи тільки вигідні для себе угоди¹. Тому слід звернути увагу на існуючі можливості регуляторного впливу на розвиток інтернет-комунікацій і відносин з точки зору захисту законних прав та інтересів суб'єктів.

У резолюції Генеральної Асамблеї ООН від 18 грудня 2013 року No 68/167 «Право на недоторканність приватного життя в цифрову епоху» зазначається, що швидкі темпи технологічного розвитку дозволяють людям у всіх регіонах світу скористатися новими інформаційними та комунікаційними технологіями, одночасно збільшуючи здатність урядів, компаній і приватних осіб відстежувати, перехоплювати і збирати інформацію, яка може порушувати або підривати права людини (особливо право на недоторканність приватного життя). Підкреслюється, що необхідність забезпечення громадської безпеки може виправдати збір і захист деякої конфіденційної інформації, але держави повинні забезпечити повне дотримання своїх міжнародних зобов'язань з прав людини². Відповідно до принципу, підтвердженого Генеральною Асамблеєю ООН, права, захищені офлайн, повинні бути захищені онлайн. Таким чином, гарантовані законом цивільні права за замовчуванням екстраполюються на цифрове середовище, що передбачає їх реалізацію в межах існуючого правового змісту та кордонів. Разом з тим необхідно відзначити існуючі обмеження свободи у віртуальному середовищі, види обмежень свободи вираження поглядів у віртуальному середовищі. Водночас властивості віртуального середовища можуть достатньо вимагати перегляду існуючих правових підходів до оцінки змісту та допустимих меж втручання в право, що визначають правоздатність особи у віртуальному середовищі. У зв'язку з цим можна виявити питання виникаючих ризиків, законодавчо регулюючих дій

суб'єктів в онлайн-середовищі, технічні можливості яких практично не обмежені при передачі, зберіганні та використанні інформації. Є підстави думати, що в такому суспільстві індивідуальна свобода буде все більше обмежуватися «в інтересах самої людини»¹. Видається, що система прав людини буде змінюватися залежно від умов їх реалізації. Віртуальні права виникають з появою цифрових технологій, але спричиняють виникнення обмеження свободи вираження поглядів у суспільно значущих цілях; економічні обмеження (доступ в Інтернет має на увазі наявність певних пристроїв і обов'язок оплачувати послуги, що по кишені далеко не всім); обмеження політичних свобод (наприклад, як Китай, так і Туреччина значною мірою регулюють доступ до певних інтернет-ресурсів, у тому числі тих, які розміщені в мережі Інтернет і до яких можуть отримати доступ користувачі). Оскільки доступ до Інтернету є необхідною передумовою для використання всіх можливостей Інтернету, тепер його можна розглядати як найважливіший аспект свободи людини, проголошений статтею 1 Загальної декларації прав людини, оскільки блокування доступу особи до Інтернету є серйозним втручанням у її свободу. Більш того, дослідники бачать проблему не тільки тоді, коли використання Інтернету для політичної критики стикається з репресіями (як в Китаї, Північній Африці і на Близькому Сході), а й коли відключення від Інтернету відбувається як санкція за неодноразове порушення авторських прав (Франція і Великобританія). Право на свободу вираження поглядів та право на доступ до інформації, гарантоване статтею 10 Конвенції, сьогодні приводять до формалізації права на доступ до Інтернету. У світовій практиці це відбувається трьома шляхами: визнання Інтернету універсальною і публічною послугою (Естонія, Іспанія), закріплення права на доступ до мережі Інтернет як конституційного права (Греція, Португалія) і визнання цього права вищими судовими інстанціями (Франція, Коста-Ріка). Загалом, право на інформацію через Інтернет передбачає право на доступ до Інтернету, право не відключатися, право

¹ Karakilic, E. Rethinking intellectual property rights in the cognitive and digital age of capitalism: An autonomist Marxist reading. *Technological Forecasting and Social Change*, 2019. 147, 1-9.

¹ Wong, S., Altman, E., & Rojas-Mora,. Internet access: Where law, economy, culture, and technology meet. *Computer Networks*, 55(2), 470-479. URL: <https://doi.org/10.1016/j.comnet.2010.09.004>

² Wong, M.Y.H., Kwong, Y.H., & Chau, V.Y.W. Democracy, constitutional framework, and human rights: A comparison of Monaco, Tonga, Hong Kong, and Singapore. *International Journal of Law, Crime and Justice*.2021. URL: <https://doi.org/10.1016/j.ijlcrj.2020.100438>

вільно шукати інформацію, право безпечно користуватися Інтернетом та право на захист від небажаної інформації.

Нині важко говорити про глобальне право спілкуватися без цифрового зв'язку. Людина, яка сьогодні не має доступу до Інтернету, не може брати участь у політичному житті, а отже, не може бути активним громадянином. Тому цифрова комунікація використовується для легітимізації права сучасних людей на доступ до мережі Інтернет. Стаття 8 Конвенції «Право на повагу до приватного і сімейного життя» породила право на захист персональних даних. Його активний розвиток в цифрову епоху привів до появи права на забуття (право фізичної особи вимагати від оператора пошукової системи припинити видачу інформації про індекс сторінки сайту в Інтернеті, що дозволяє отримати доступ до певної інформації про дану особу). Основним джерелом віртуальних прав є право на повагу до приватного життя, але цифрові технології також вплинули на інші основні права. Наприклад, свобода вираження поглядів, яка є основою права на доступ до мережі Інтернет, зіткнулася з новими способами боротьби з незаконним контентом, який реалізується державою за участю приватних виконавців. Свобода підприємництва була збагачена правом на віртуальне існування (право на доменне ім'я, право надавати послуги через Інтернет, право використовувати цифрові інструменти – рекламу, криптографію, електронні контракти, а тепер і смарт-контракти).

Право на репутацію в сучасних умовах стає правом на віртуальну ідентичність. Таким чином, віртуальні права людини включають право на доступ до Інтернету, право бути забутим і право на захист від небажаної інформації, яке вже законодавчо закріплено в різних країнах. Наступний крок – визнання інших прав. У сфері забезпечення прав людини в мережі Інтернет сучасна держава (демократичний і стимулюючий технологічний розвиток) покликана вирішувати три завдання: 1) не перешкоджати або обмежувати здійснення прав людини через Інтернет (наприклад, не цензурувати); 2) захистити законне використання інформаційно-комунікаційних технологій від кібератак з боку третіх осіб; 3) гарантувати і сприяти законному використанню інформаційно-комунікаційних технологій

(доступ до мережі Інтернет для малозабезпечених осіб). Використання нових цифрових технологій, включаючи технології блокчейн, для забезпечення обороту майна і транзакцій підняло складні питання для правових систем, які викличуть хвилю дискусій¹.

Особливості інформаційного суспільства, формування якого декларується на офіційному рівні, є не тільки активне використання інформаційно-телекомунікаційних технологій, а й залучення великих обсягів персональної інформації в комерційний оборот, що також ставить під сумнів адекватність реалізації права на приватність в умовах стрімкого розвитку інформаційних технологій, правові наслідки яких часто невідомі навіть розробникам². Використання цифрових технологій надало нові та майже безмежні можливості для реалізації державою своїх функцій, що неминуче ставить під загрозу приватність громадян, у тому числі тоді, коли вона проявляється публічно. Так, «систематичний збір інформації спецслужбами є втручанням у приватне життя, навіть якщо ця інформація отримана в публічних місцях і якщо вона містить інформацію виключно про професійну чи громадську діяльність особи. Ті самі дії, що здійснюються за допомогою технологій GPS, та зберігання даних про місцезнаходження людини та її пересування також є вторгненням у приватне життя»³. У зв'язку з цим суди покликані знайти баланс між приватними та публічними інтересами. Спірним було відоме рішення Європейського суду з прав людини у справі Big Brother Watch and Others проти Сполученого Королівства, зокрема твердження Суду про те, що масове спостереження з боку преси не порушує Конвенцію. Європейський суд вста-

¹ Tatlow-Golden, M., & Garde, A. Digital food marketing to children: Exploitation, surveillance and rights violations. *Global Food Security*, 27.2020.

² Sung, H.S. Can Online Courts Promote Access to Justice? A Case Study of the Internet Courts in China. *Computer Law & Security Review*, 2020. URL: <https://doi.org/10.1016/j.clsr.2020.105461>

³ Sherriff, G., Benson, D., & Atwood, G.S. Practices, policies, and problems in the management of learning data: A survey of libraries' use of digital learning objects and the data they create. *The Journal of Academic Librarianship*, 2019. 45(2), 102-109.

новив, що рішення про запровадження режиму масового перехоплення для виявлення невідомих загроз національній безпеці належить до широких меж розсуду, які надаються державі при виборі того, як найкраще забезпечити досягнення законної мети захисту безпеки. У суді підкреслили, що нові технології використовують «терористи і злочинці», що допомагає їм «уникнути виявлення в інтернеті». На думку Суду, режим масового перехоплення має проактивну функцію і таким чином є ефективним¹. Рішення Європейського суду також не забороняють використовувати перехоплення метаданих як превентивного заходу, але тільки в тому випадку, якщо це перехоплення не масове, а цілеспрямоване. Позиція Європейського суду щодо дотримання прав людини при проведенні операцій масового спостереження відображена в рішеннях у справах. Не секрет, що теракти, які мали місце у Франції, мали значний вплив як на суспільну свідомість, так і на позицію судів. Європейські держави відреагували прийняттям досить жорсткого законодавства. У Франції в кінці 2015 року був прийнятий закон про заходи спостереження за міжнародними електронними комунікаціями, який дозволяє перехоплювати всі повідомлення, відправлені за кордон або отримані з-за кордону, і зберігати зміст повідомлень протягом одного року, а метадані – протягом шести років. У Німеччині 23 грудня 2016 року був прийнятий закон про перехоплення іноземних повідомлень Федеральною розвідувальною службою, який регламентує стеження за іноземними громадянами. У тому ж році були внесені зміни до польського поліцейського закону та деяких інших актів, що регулюють використання таємного стеження. Законодавчі зміни були схвалені на референдумі в Швейцарії, значно розширивши можливості для встановлення масового стеження. У Єгипті влітку 2018 року був прийнятий Закон про боротьбу з кіберзлочинністю для забезпечення національної безпеки, який посилює державний контроль над Інтернетом. Закон про інформаційні технології був прийнятий в Індії в 2007

¹ Big Brother Watch and Others v the United Kingdom. Applications nos. 58170/13, 62322/14, and 24960/15. Judgment of 13 September 2018. URL: <https://hudoc.echr.coe.int/fre#%7B%22itemid%22:%5B%22001-210077%22%5D%7D>

році, яким була введена часткова цензура. Причиною стали теракти в Мумбаї, тому обмеження торкнулися насамперед політичних і екстремістських ресурсів. Таким чином, можна констатувати, що на масовому рівні захист приватності слабшає під натиском цифрових технологій. Що стосується індивідуального рівня, то тенденція, схоже, зворотна – праву на захист персональних даних приділяється все більша увага у зв'язку з використанням цифрових технологій.

Світ говорить про новий, третій етап захисту персональних даних. У цілому «питання персональних даних перетинаються практично з усіма новими сферами правової думки, аж до дискурсу, пов'язаного з «магічним колом», тобто питанням про «комунікативні межі дії права», що проходить по лінії вигаданого і реального, гри і негри, серйозного і легковажного»¹. Як правило, конфлікт права на захист персональних даних з іншими основоположними правами вирішується на користь перших. Існує велика судова практика в цій сфері. Звернемося лише до одного прикладу, пов'язаного з конкуренцією права на захист персональних даних зі свободою віросповідання. В одному випадку Європейський суд запитали, чи дотримуються члени громади Свідків Єгови правил обробки персональних даних у своїй діяльності при відвідуванні будинків і квартир². Вони записують, якщо це можливо, імена, адреси та релігійні переконання людей, яких зустрічають, і чи хочуть люди, щоб до них приходили проповідники. Ці записи, що містять персональні дані, здійснюються і збираються без повідомлення своїх суб'єктів. Раніше Європейський суд розробив два критерії, щоб визначити, чи підпадає приватна діяльність під регулювання європейських правил обробки персональних даних. По-перше, діяльність, яка робить персональні дані

¹ Saura, J. R., Ribeiro-Soriano, D., & Palacios-Marqués, D. From user-generated data to data-driven innovation: A research agenda to understand user privacy in digital markets. *International Journal of Information Management*. 2021. URL: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0268401221100244>

² CJEU. Grand Chamber. Cases C-25/17. Proceedings brought by Tieto suojavaltuutet tu. Request for a preliminary ruling from the Korkein hallinto-oikeus. Judgment of 10 July 2018. URL: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TX/?uri=ecli%3AECCLI%3AEU%3AC%3A2014%3A2428>

доступними необмеженій кількості людей, більше не може вважатися персональними даними¹. Ця діяльність певним чином розташована у громадському просторі. По-друге, діяльність, спрямована за межі приватної сфери, підпадає під дію вимог щодо опрацювання персональних даних².

В цілому існує два підходи до розуміння персональних даних. У Європі питання прав людини та Інтернету обговорюється майже виключно в контексті персональних даних, їх регулювання досі носить суворий захисний характер. Тут захист персональних даних є фундаментальним правом людини. При цьому немає індивідуальної власності на її дані, а лише право контролювати їх обробку, тобто це суб'єктивне право завжди пов'язане з діяльністю третіх осіб (Cor Verdouw Bedir Tekinerdogan Sjaak Wolfert, 2021)³. При цьому англосаксонський підхід визнає економічну цінність персональних даних. Експерти намагаються з'ясувати галузеву приналежність відносин щодо персональних даних. Вони шукають відповідь на питання про те, чи підпадає угода про використання персональних даних під сферу цивільного права. Навіть державні органи іноді посилаються на цивільне право, тому що воно більш розвинене і тому простіше в застосуванні. Саме тому цивільне право приваблює багатьох людей. Пропонується застосувати його до відносин щодо персональних даних. «Сама ідея застосування положень цивільного законодавства до відповідальності у сфері персональних даних не може бути надмірно оскарженою в умовах, коли через відсутність інших керівних принципів самі державні органи – поки що

вибірково – звертаються до цивільного права». Якщо держава відмовиться від ідеї публічно-правового захисту персональних даних громадян, то є ризик повністю комерціалізувати цю сферу. В реальності право на персональні дані порушується у всіх країнах. У 2018 році Privacy International опублікувала звіт про практику поліції Великої Британії, в якому таємно завантажила весь контент з телефонів не тільки злочинців і підозрюваних, а й свідків. Поліція робить це за допомогою спеціального програмного забезпечення XRY від MSAB, і воно вже використовується близько в 97% відділах поліції. У Канаді прикордонна поліція стверджує, що має право перевіряти телефони без рішення суду. Вона також використовує продукти від MSAB і Cellebrite, які дозволяють отримати доступ до вмісту телефону навіть без знання паролів або інших факторів автентифікації¹. Таким чином, фундаментальні права (у тому числі особисті), що реалізуються у цифровому комунікаційному просторі, зазнають суттєвих змін. Однак актуальним є питання, що це за зміни – чи означають зміни лише безстрокове розширення чи, навпаки, звуження обсягу прав порівняно з їх нинішньою оцінкою (у тому числі на юридичному рівні), чи свідчать про зміну суті основного права, появу нового змісту права. Сама постановка проблеми недостатнього захисту фундаментальних прав у нових умовах цифровізації на найвищому рівні свідчить про неможливість визнання їх повної схожості з відомими правами та необхідність нового тлумачення. У світі з'явилося абсолютно нове масове явище – цифрова ідентифікація. Громадяни проходять цю процедуру, коли кладуть палець на телефон, здійснюють будь-які транзакції, коли наші месенджери щось роблять – це все спроба за допомогою цифрових засобів визначити, чи виконує конкретна людина ці дії чи ні. Виникає питання – чи потрібно ідентифікувати всіх безперервно і наскрізно, або потрібно вводити якісь обмеження? Як знайти баланс між приватними і публічними інтересами? Це серйозна проблема. Нині комерційні інтереси стоять в авангарді багатьох процесів, комерційним компаніям вкрай

¹ Van Der Horn, E., & Mahadevan, S. (2021). Digital Twin: Generalization, characterization and implementation. *Decision Support Systems*. URL: <https://www.x-mol.net/paper/article/1361807817317847040>

¹ Criminal proceedings against Bodil Lindqvist. Reference for a preliminary ruling: Göta hovrätt. Sweden. Judgment of 6 November 2003. CJEU. Fourth Chamber. Case C-212/13. URL: https://www.fricore.eu/sites/default/files/content/materials/4._fricore_casebook_-_data_protection_isbn_fp_cp_002_dd.pdf

² František Ryneš at the Office for Personal Data Protection. Request for a preliminary ruling from the Nejvyšší správní soud. Judgment of 11 December 2014. URL: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=eccli%3AECLI%3AEU%3AC%3A2014%3A2428>

³ Cor Verdouw Bedir Tekinerdogan Sjaak Wolfert (2021) Digital twins in smart farming. *Agricultural Systems* 28 January 2021. URL: https://www.researchgate.net/publication/348862772_Digital_twins_in_smart_farming

вигідно ідентифікувати всіх і вся, в тому числі за допомогою використання технологій big data і штучного інтелекту. Резолюція ООН про право на недоторканність приватного життя в цифрову епоху закликає всі держави поважати і захищати право на недоторканність приватного життя в контексті віртуального спілкування. Цивільне право встановлює принцип неприпустимості свавільного втручання будь-кого в приватні справи без згоди.

За даними Інституту інтернет-досліджень, у різних країнах вже досить тривалий час ведуться роботи з розробки та впровадження інструментів ідентифікації громадян, у тому числі з перспективою їх глобального використання¹. Національна стратегія довірених осіб у кіберпросторі (NSTIC), прийнята урядом Сполучених Штатів, видається особливо актуальною в цьому сенсі. США не єдина країна, де питання ідентифікації ставиться в стратегічному національному масштабі. Держава зацікавлена в ідентифікації користувачів як з точки зору безпеки, так і з точки зору оптимізації взаємодії держави з громадянами, а також громадянами між собою та з юридичними особами². Тому необхідно запровадити новий принцип захисту віртуальних прав – таємницю цифрової ідентифікації, оскільки треба бути впевненим: що робиш, і робиш добровільно, ці дії нікому не нав'язуються (звичайно, є винятки в рамках закону), а вся інформація, яка виникає в результаті рішень, які приймаються за монітором комп'ютера, екраном ноутбука або смартфона, використовується саме з метою забезпечити таємницю ідентифікації, інформація таким чином не буде вільно циркулювати, як це відбувається тепер. При обговоренні принципів захисту віртуальних прав слід розглянути використання технологій розпізнавання обличчя і використання отриманих зображень громадян, і такі зобра-

ження також повинні бути надійно захищені. Тому принцип безпеки даних, отриманих за допомогою технологій розпізнавання обличчя, необхідно законодавчо закріпити, оскільки цей принцип важливий. Коли йдеться про вразливість приватності в віртуальному середовищі, право на забуття є одним з основних прав, які вимагають юридичних гарантій. В інтернет-просторі в контексті саморегуляції і легкого доступу до даних розробляються специфічні підходи до використання персональної інформації, в тому числі листування, для задоволення потреб комерційного обігу і розвитку інтернет-ресурсів. Простежується тенденція до зміни змісту сфери приватного життя в бік відкритості, і цей процес практично незворотний через таку властивість інформації, як постійність, що робить умовним право на забуття, оскільки гарантувати це право вкрай складно;

Глобальною проблемою є усунення цифрової нерівності, яка проявляється не тільки у відсутності базової можливості для деяких громадян використовувати нові технології, але й у різних рівнях цифрової грамотності населення, і посилює ще одну дуже серйозну загрозу: громадяни не можуть протистояти телефонному або інтернет-шахрайству не тільки тому, що люди не знають, як поводитися в такій ситуації, але також тому, що люди не знають про існування такої шахрайської практики. Модель правового захисту цифрових персональних даних повинна складатися з чотирьох компонентів: право на інформаційне самовизначення; право на забезпечення цілісності та конфіденційності систем інформаційних технологій (ІТ-право); право на таємницю кореспонденції, поштових відправлень і телекомунікацій; право на приватність цифрової ідентичності. Таким чином, «право на інформаційну приватність» підлягає захисту до тих пір, поки його реалізація не призводить до втручання в інші захищені індивідуальні або колективні права¹. Ідея універсальності прав людини може бути гармонійно пов'язана з нейтральністю та універсальністю цифрових технологій. Сутність людини та її базові потреби в

¹ Valentinetti, D., & Muñoz, F.F. Internet of things: Emerging impacts on digital reporting. *Journal of Business Research*, 131, 549-562. URL: <https://ideas.repec.org/a/eee/jbrese/v131y2021icp549-562.html>

¹ Gerry, F., & Moore, C. A slippery and inconsistent slope: How Cambodia's draft cybercrime law exposed the dangerous drift away from international human rights standards. *Computer Law & Security Review*, 2015. 31, 628-650. URL: https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=2664766

² Nam, T. A tool for liberty or oppression? A cross-national study of the Internet's influence on democracy. *Telematics and Informatics*, 2017. 34(5), 538-549. URL: <https://doi.org/10.1016/j.tele.2016.11.004>

епоху діджиталізації навряд чи зміняться, як і базові цінності, пов'язані з ними. Саме права людини можуть стати «об'єднуючою цільовою перспективою» при визначенні ставлення до різних технологій, що передбачає аналіз того, відповідає чи не відповідає їх використання основним правам людини, таким як гідність, недоторканність приватного життя, рівність, свобода (Н. Вігуру, Е. Кампо А. Ван ден Босш 2021)¹.

Наступним цікавим феноменом сьогодення є метасвіт. На нашу думку, це спільний віртуальний світ, до якого користувачі можуть отримати доступ з будь-якої платформи через Інтернет і де вони можуть взаємодіяти один з одним через свої віртуальні аватари. Доцільно розглянути природу метасвіту, його авторське право, торговельну марку та загальні питання договірної права, а також розглянути NFT і аспекти метасвіту щодо захисту даних і кібернетичного середовища, реклами та трудового права, а також аспекти штучного інтелекту.

Проблеми із захистом даних, пов'язані з використанням метасвіту, подібні до проблем із захистом даних, які виникають на платформах соціальних медіа, однак, досліджуючи їх, важливо брати до уваги характер технології, що лежить в основі метасвіту. У метасвіті користувачі глибше взаємодіють зі своїм віртуальним середовищем, ніж раніше, тому у зв'язку з їхньою діяльністю генерується набагато більше персональних даних. Уже на початку управління даними – під час створення аватарів – необхідно дослідити одну з постійних дилем технологічного права: до якої міри можна дозволити анонімність, чи можна модерувати дії користувачів, як свобода вираження думок і захист людської гідності можуть бути забезпечені, і чи можна звертатися до наглядового органу, що діє на основі законодавства чи саморегулювання, який може ідентифікувати користувача та приймати рішення у спірних випадках.

Іншим специфічним аспектом є природа даних, які генеруються під час використання метасвіту. Компанії, що працюють у метасвіті, можуть, наприклад, записувати рухи користувачів,

¹ Vigouroux, N., Campo, E., Vella, F., Caroux, L., Sacher, M., Istrate, D., & Van den Bossche, A. Multimodal observation method of digital accessibility for elderly people. IRBM, 42(3), 135-145. 2021. URL: <https://univ-pau.hal.science/halshs-02553707v1>

тілесні реакції та навіть їх мозкові хвилі, щоб забезпечити максимально реалістичний досвід користувача. Аналіз рухів очей і обличчя служить не тільки для ідентифікації зацікавленого користувача, але також дозволяє зробити подальші висновки щодо його поведінки та споживчих звичок. Згідно з деякими дослідженнями, вже тепер можна зробити висновок про риси особистості та культурну приналежність постраждалих людей на основі розширення зіниці, а технології, які відстежують рух очей, можуть передбачити рішення постраждалої людини через три секунди. Користувачам має бути надана зрозуміла та прозора інформація про захист згаданих вище даних, з особливою увагою до наслідків автоматизованих рішень, прийнятих за допомогою даних. Через складний ланцюжок компаній з управління та обробки даних, які беруть участь у роботі метасвіту, важливо фіксувати статус захисту даних і відповідальність кожного учасника.

З урахуванням технічних можливостей та обмежень права на захист даних постраждалих користувачів також повинні бути забезпечені – доступ до даних, запит на копію даних, видалення даних, а також можливість відмовитися від деяких.

Однак під час роботи метасвіту – насамперед щодо NFT – право на виправлення, визначене в GDPR як фундаментальний принцип, а також «право бути забутим» не завжди може застосовуватися повністю. Відповідно до GDPR користувач матиме право вимагати виправлення своїх персональних даних. Користувач також має право на видалення своїх персональних даних, якщо більше немає необхідності збирати або обробляти їх іншим способом, або якщо суб'єкт даних відкликав свою згоду на обробку даних. Однак оскільки по відношенню до NFT технологія блокчейн зберігає незмінний, постійний облік прав власності та транзакцій, вона не дозволяє повністю реалізувати право бути забутим або виправити неточності в особистих даних користувачів.

Через великий обсяг і конфіденційний характер даних, які збираються та обробляються в цифровому просторі, а також характер базової технології (наприклад, безконтактні платіжні системи, інтегровані для віртуальних транзакцій) необхідно впровадити спеціальні організаційні та техніч-

ні заходи для запобігання кібершахрайству. Неповні заходи безпеки даних збільшують ризик інцидентів захисту даних, одним із найсерйозніших наслідків яких є неправомірне використання аватара користувача та викрадення особистих даних. Зловмисники також можуть отримати доступ до цифрових активів користувачів. Щоб запобігти вищезазначеному, важливо правильно налаштувати базові параметри безпеки та навчати користувачів. Компанії, які беруть участь у роботі метасвіту, повинні запроваджувати суворіші заходи кібербезпеки на всіх рівнях свого складного ланцюжка та проводити регулярні аудити.

У Сполучених Штатах Америки неурядова організація Truth in Advertising нещодавно подала скаргу до Федеральної торговельної комісії (FTC) щодо нібито оманливої рекламної практики популярної ігрової платформи Roblox. На даний момент платформа все ще використовується в основному в «двох вимірах», але питання, порушені в скарзі, показують, з якими рекламними юридичними викликами зіткнуться учасники метасвіту.

У скарзі стверджується, що Roblox не робить чіткої різниці між розважальним і рекламним контентом для розумних споживачів, особливо дітей. Вищезазначені побоювання здаються законними, і запобігання їм також має вирішальне значення в метасвіті.

З розвитком технологій поява та використання штучного інтелекту у метасвіті також є неминучим. Юридичні питання, які піднімає AI, будуть вирішуватися на рівні Європейського Союзу за допомогою Регламенту штучного інтелекту.

Безсумнівним є те, що буде заборонено впливати на користувачів за допомогою підсвідомих методів або використовувати вразливість певних уразливих груп, таких як діти чи люди з обмеженими можливостями, і в цьому контексті спричиняти психологічну або фізичну шкоду. Особливо цю заборону необхідно враховувати при розробці реклами. Штучний вплив на лайки та поширення також може бути незаконним з точки зору закону про рекламу, щоб зробити певний вміст більш помітним і популярним за допомогою основного алгоритму.

Деякі системи штучного інтелекту класифікуються як системи високого ризику відповідно до Регламенту штучного

інтелекту – у метасвіті це можуть бути системи штучного інтелекту, які використовуються для біометричної ідентифікації, освіти, професійної підготовки та працевлаштування. Під час їх використання необхідно буде виконати низку вимог: впровадження системи управління ризиками, надання придатних для використання даних навчання, даних перевірки та тестових наборів даних, ведення технічної документації та записів і, останнє, але не менш важливе, забезпечення людського нагляду.

Необхідно забезпечити, щоб системи, призначені для взаємодії з користувачами, були спроектовані та розроблені таким чином, щоб користувачі отримували інформацію про те, що вони підключені до системи. На практиці, наприклад, це може статися, якщо аватар – це бот (керований впливовий агент), створений спеціально для реклами або продажу продукту чи послуги. Якщо метасвіт використовує систему розпізнавання емоцій, користувач має бути проінформований про те, як працює система.

Використання метасвіту також є хорошою можливістю для роботодавців, насамперед для того, щоб далі розвивати та робити свої практики віддаленої роботи ще більш інтерактивними. Наприклад, може бути легше зрозуміти вираз обличчя та мову тіла колег, ніж під час «двовимірних» відеодзвінків, що робить спілкування більш особистим; а у віртуальному середовищі ви можете ефективніше працювати в групах, та і презентації також можна готувати та показувати більш творчо. Робота, проведена в метасвіті, ще більше зменшить важливість особистої присутності співробітників, тим самим допомагаючи роботодавцям вийти за межі національних кордонів – однак у випадку цих осіб необхідно враховувати податкові, соціальні та імміграційні правила працівників, які можуть фізично не проживати в країні роботодавця. Іншим завданням є адаптація внутрішніх правил щодо очікуваної поведінки на робочому місці до конкретних характеристик роботи в метасвіті. Наприклад, правила метасвіту, що стосуються характеристик і зовнішнього вигляду аватарів співробітників, способу спілкування в метасвіті, представництва роботодавця, а також регулювання робочо-

го часу та заходів з охорони праці та безпеки, повинні бути належним чином врегульовані.

Виходячи з вищенаведених критеріїв, завдання компаній і організацій, які беруть участь у використанні метасвіту, такі:

- ризики для захисту даних і кібербезпеки, пов'язані з використанням метасвіту, повинні бути належним чином оцінені (насамперед у формі оцінки впливу на захист даних), а користувачам має бути надана адекватна прозора інформація про управління їхніми персональними даними;
- дотримання законодавства про рекламу та конкуренцію має бути забезпечено під час рекламної діяльності, яка здійснюється в метасвіті, з врахуванням специфіки технології;
- варто стежити за процесом прийняття Регламенту ЄС щодо штучного інтелекту та планувати роботу систем, які використовуються в метасвіті, відповідно до нового законодавства;
- правила, що регулюють діяльність співробітників, які беруть участь у роботі метасвіту, повинні виконуватися з урахуванням специфічних характеристик платформи;
- портфолію торгових марок має бути нанесено на карту та, якщо необхідно, мають бути зареєстровані нові в метасвіті;
- варто шукати технологічні рішення для виявлення порушень авторських прав, торгових марок та інших прав інтелектуальної власності в метасвіті;
- як постачальник послуг метасвіту врегулювати сфери та питання, які ще не врегульовані законодавством, у загальних умовах договору.

Окрему увагу варто приділити судовому рішення у справі за позовом Hermes International, де ідеться саме про захист особистих немайнових прав у сфері інтелектуальної власності, які були порушені у віртуальному світі. Суд США виніс рішення, що NFT під назвою «MetaBirkins» вводило в оману споживачів, чим порушило права на торговельну марку знаменитих сумок Birkin французького дому моди Hermes. Цей випадок цікавий тим, що він показує, як законодавство про захист прав інтелектуальної власності застосовуватиметься до віртуальних активів у вигляді NFT.

Hermes International у своєму позові назвав цифрового художника, дизайнера сумок MetaBirkins Мейсона Ротшильда

«цифровим спекулянт», а NFT – схемою «швидкого збагачення». Ротшильд, у свою чергу, стверджував, що Перша поправка до Конституції США дає йому право створювати та продавати мистецтво, яке зображує сумки Birkin¹.

Протягом багатьох років творці NFT діяли, виходячи з припущення, що децентралізований характер блокчейн у поєднанні із захистом Першої поправки буде достатнім, щоб робити будь-які NFT. Однак у справі за позовом Hermes International суд дає зрозуміти творцям, що закон про інтелектуальну власність повинен вважатися таким, що підлягає виконанню в блокчейн та зазначає, що «NFT – це просто код, який вказує на те, де знаходиться цифрове зображення, ідентифікуючи його, та дозволяє відстежувати подальший перепродаж, використання NFT не робить зображення товаром без захисту». В результаті суд присяжних присудив Hermes 110 000 доларів компенсації за порушення інтелектуальної власності та 23 000 доларів за кіберсквот – використання доменного імені, яке до плутанини схоже на те, яке використовує сам паризький будинок моди. Хоча автор сумок MetaBirkins не згоден з цим рішенням і планує його оскаржувати й надалі.

Hermes не єдиний, хто бореться з неавторизованим NFT-копіюванням своїх реальних активів. З кожним роком все більше компаній створюють унікальні речі, використовуючи цифрові рішення у метасвіті. Метасвіт дає торговельним маркам доступ до абсолютно нового покоління клієнтів, які зазвичай молодші за традиційних покупців. Є багато випадків, коли цифрові речі продають дорожче, ніж їх фізичні аналоги. Як приклад, сумку Gucci Dionysus продали як цифровий аналог за еквівалент 4115 доларів, хоча фізична копія коштує на 700 доларів дешевше. Та Gucci не єдина компанія, яка доєдналась до віртуального світу, з нею конкурують Tommy Hilfiger, Balenciaga, Dolce & Gabbana, Nike та ще багато інших.

Консалтингова компанія McKinsey у нещодавньому звіті говорить, що: «Через здатність індустрії моди бути як віртуальною, так і фізичною, вона буде в авангарді зміни метасвіту.

¹ Hermes wins permanent ban on 'MetaBirkin' NFT sales in US lawsuit. URL: <https://www.reuters.com/business/hermes-wins-permanent-ban-metabirkin-nft-sales-us-lawsuit-2023-06-23/>

Багато брендів уже використовують можливість випустити віртуальний одяг, щоб задовольнити зростаючий апетит своїх споживачів до створення цифрової ідентичності¹.

Як приклад, для гравців у віртуальному світі самовираження так само важливе, як для інших людей в реальному житті. Розуміючи це, Balenciaga представила вибір «скінів» гравців і цифрових аксесуарів в онлайн-грі Fortnite, яка користувалась великою популярністю.

Визнання передовими країнами NFT та їх потенціалу створює важливі передумови використання таких віртуальних активів. Серед іншого це можуть бути речі, картини, музичні твори, відео, документи та інші віртуальні активи, які люди зможуть оцифрувати та використовувати в віртуальному світі.

Централізовані торгові платформи по типу OpenSea, на яких продають NFT, зі свого боку нарощують власні системи захисту, щоб автоматично блокувати ймовірних порушників та збільшувати авторитет творців. Попри це, NFT назавжди залишаються в блокчейні, і потенційно до них можна отримати доступ через інші торгові майданчики.

Виходячи з вищеописаного, розуміємо, що справа «Гермес проти Ротшильда» створює важливий прецедент для творців невзаємозамінних токенів і формує основу для закону про інтелектуальну власність, що стосується цифрового мистецтва, та дає можливість забороняти великим брендам використовувати схожі до своїх позначень назви. Адже саме метасвіт як яскравий приклад віртуальної реальності демонструє широкий спектр особистих немайнових прав, що виникають у процесі його користування. І так само широкий об'єм підстав для їх захисту, так як бачимо, яким саме чином можуть бути порушені права користувачів².

Важко переоцінити популярність соціальних мереж, ба більше того, необхідність і залежність людства від них. Ці сайти теж є своєрідним віртуальним світом, що дозволяють корис-

тувачам завантажувати інформацію на загальнодоступний профайл, створювати он-лайн список друзів і переглядати профайли інших користувачів. І саме з метою спілкування, нових знайомств, збирання інформації та чи просто для того, щоб бути в курсі подій, більшість осіб віддають свої персональні дані, завантажують фотографії та ведуть переписку у відповідній соціальній мережі (Facebook, TikTok, Instagram, MySpace, Twitter), цим самим ставлячи під загрозу свої особисті немайнові права. Окрім того, вони наражають себе на дифамацію (оголошення дійсних або вигаданих відомостей, що ганьблять честь громадянина, установу чи організацію). До того ж важливу роль тут відіграють такі функції, як статуси, примітки, коментарі, що дають можливість зганьбити честь, гідність та добре ім'я. Таким чином, порушуються права особи на повагу до гідності та честі, на недоторканність ділової репутації, які охороняються ЦК України, а саме ст.ст. 297, 299. Серед інших проблем, з якими стикаються користувачі соціальних мереж, можна назвати також порушення інтересів фізичної особи, яка зображена на фотографіях та інших художніх творах. У ст. 308 ЦК України чітко окреслено, що фотографія, інші художні твори, на яких зображено фізичну особу, можуть бути публічно показані, відтворені, розповсюджені лише за згодою цієї особи, а в разі її смерті – за згодою уповноважених на це осіб. При цьому слід звернути увагу на те, що, на відміну від ст. 307 ЦК України, маємо справу не з механічним фотографічним відтворенням об'єктивної реальності, а з певним творчим підходом до цього процесу (художнє фотографування, ретуш, комп'ютерна обробка фотографій тощо). В соціальних мережах можна знайти велику кількість фотографів, як професійних, так і початківців, які викладають на свої сторінки фотографії, на яких зображено інших осіб, і не є рідкістю випадки, коли такі особи не давали дозволу на ці дії. Вирішення цієї проблеми вбачається також у підвищенні правової свідомості населення, що привело б до можливості легкого вирішення подібних справ як шляхом самозахисту, так і в судовому порядку при необхідності. Наступною можливістю порушення особистих немайнових прав при використанні соціальних мереж є злом особистих сторінок, що, ставить під загрозу дотримання права особи на таємницю кореспонденції та

¹ McKinsey in metaverse. URL: <https://www.mckinsey.com/capabilities/growth-marketing-and-sales/our-insights/value-creation-in-the-metaverse>

² Компанія Hermes створила прецедент захисту прав ІВ проти творців NFT. URL: <https://barbashyn.law/statti/kompaniya-hermes-stvoryla-pretседent-zahystu-prav-iv-proty-tvortsiv-nft/>

права на таємницю особистого життя. Всі названі проблеми та небезпеки, які супроводжують користувачів соціальних мереж, повинні знайти своє вирішення у законодавчому відтворенні задля захисту їхніх особистих немайнових прав. А оскільки окрім корисних властивостей та розважальних функцій, соціальні мережі є простором для вчинення різноманітних правопорушень у сфері особистих немайнових прав користувачів, то задля запобігання їм у майбутньому необхідно, на нашу думку, насамперед підвищувати рівень правової свідомості населення та на законодавчому рівні визначити коло осіб, на яких може бути покладена відповідальність за порушення права на таємницю кореспонденції та права на таємницю особистого життя, що відбулося шляхом злону особистих сторінок у соціальних мережах, і розвивати систему контролю за використанням таких віртуальних просторів.

Узагальнюючи опрацьований матеріал, приходимо до чіткого висновку, що сфера безпосереднього визначення особистих немайнових прав у процесах цифровізації потребує законодавчого закріплення. І саме це посприяє захисту даної категорії основоположних прав, безпосередньому їх втіленню у відображенні і відповідності одне одному як в онлайн-, так і в офлайн-форматах. Важливим є також доктринальний підхід до даної проблематики, що, на думку автора, було б доречним класифікувати немайнові віртуальні права на окремі види, саме це послужить інструментом для подальших розробок способів їх захисту.

3.2. Відшкодування моральної шкоди в разі захисту особистих немайнових прав особи в умовах цифровізації¹

Основним способом захисту особистих немайнових прав особи є компенсація моральної шкоди в контексті постійної діджиталізації відносин, у яких беруть участь особи. Мораль-

¹ Булеца Сібілла Богданівна, докторка юридичних наук, професорка, завідувачка кафедри цивільного права та процесу ДВНЗ «Ужгородський національний університет»

на шкода – це негативні наслідки морального або іншого немайнового характеру, які виникають через фізичні страждання, порушення немайнових прав або тісно пов'язаних з майновими правами, або інших негативних явищ, викликаних неправомірними діями. Хороші емоції можуть компенсувати моральну шкоду.

Моральна шкода – це особливий соціальний феномен, який є результатом і проявом певних суспільних відносин. Він може виникати в будь-якій частині соціуму чи навіть у віртуальному світі і має різноманітний сенс. Моральна шкода – це незаконне приниження гідності людини, яке спричиняє негативні психічні стани та процеси в суспільстві та в Інтернеті. Наприклад, Verlagsgruppe Droemer Knauer GmbH & Co. KG v. Німеччина, 2017 (§§ 36-62), щодо наказу видавничій компанії сплатити збитки за непроведення ретельного дослідження та серйозне втручання в особистісні права особи¹.

Визначення розміру компенсації є важливим питанням. Суд розглядає різні обставини, включаючи, але не обмежуючись розумністю та справедливістю, ступінь провини порушника, його фізичні та моральні страждання, стан майна заподіявача шкоди та інші фактори. Моральна шкода компенсується грошовими коштами, але при згоді потерпілого вона може бути натуральною. Трирічний термін позовної давності не поширюється на ці позови. Незважаючи де відбувається порушення особистих немайнових прав (в Інтернеті, у віртуальному світі чи в суспільстві), право на відшкодування виникає в будь-якому разі, за наявності передбачених законом підстав та умов відповідальності за заподіяння такої шкоди. Можливість визначення згоди за замовчуванням у програмному забезпеченні може зробити віртуальну реальність безпечнішою, ніж реальний світ. Наприклад, добре розроблене програмне забезпечення може дозволити заздалегідь давати згоду на певні типи дотиків, але не на інші, і такий дотик навіть не буде відчутним. Зобов'язання по відшкодуванню шкоди за загальним правилом виникає за таких умов:

¹ Guide to the Case-Law of the of the European Court of Human Rights. Data protection. Updated on 31 August 2022. P. 73. URL: https://www.echr.coe.int/documents/d/echr/Guide_Data_protection_ENG

- 1) наявності або зазнання моральної шкоди;
- 2) протиправності дій її заподіювача;
- 3) причинного зв'язку між неправомірною дією та моральною шкодою;
- 4) вини її заподіювача.

Як зазначає Клер Салліван, «право на ідентичність, як міжнародне фундаментальне право людини, тепер має бути визнано та захищено стосовно цифрової ідентичності»¹. Цей постулат було б важко матеріалізувати через проблему конкретизації правоздатності та правоздатності анонімного актора. Однак він може успішно функціонувати завдяки розпізнаванню Інтернет-сервісами, які можуть обробляти запити, подані користувачами, щоб захистити їх належну суверенну ідентичність (аналогічно, як у випадку права бути забутим)².

Наприклад, коли людина зазнає моральної шкоди через розповсюдження неправдивої інформації в Інтернеті, її почуття стають негативними. Починають домінувати негативні емоційні процеси, спектр яких надзвичайно широкий і зумовлений головним чином характером заподіяної шкоди, особливостями психічної організації конкретної людини, її поглядами та уявленнями про себе та навколишній світ. Такі процеси включають негативні емоції, такі як страх, гнів, сум, злість, відчай, горе, роздратування, жах, образа, відраза та інші негативні емоційні стани та почуття. Таким чином, моральна шкода з емоційного боку «конститується» у вигляді негативних емоційних реакцій і станів людини. Моральна шкода в умовах цифровізації – це незаконне приниження або замах на приниження оцінки гідності людини в мережі Інтернет, що призводить до психічних процесів і станів, які є шкідливими.

Кібербулінг є одним із нових видів насильства над жінками. Він може виражатись у різних формах: у порушенні

приватного життя, втручання в комп'ютер жертви, поширення та маніпуляції інформацією чи зображеннями, в тому числі, приватного характеру. Основна причина онлайн-булінгу – відсутність будь-якої відповідальності для нападників.

Основним простором для кібербулінгу є: соціальні мережі; платформи обміну повідомленнями (месенджери); ігрові платформи та мобільні додатки; коментарі на будь-яких ресурсах.

В Україні визнається фактична неможливість повного відновлення морального стану потерпілого, мова може йти лише про певну компенсацію за пережиті ним душевні страждання. Крім того, у статті 1167 ЦК України прямо вказується на можливість і необхідність компенсації моральної шкоди як фізичній, так і юридичній особі, якщо її заподіяно неправомірними діями. Згідно з частиною 2 статті 23 Цивільного кодексу України моральна шкода полягає:

- 1) у фізичному болю та стражданнях, яких фізична особа зазнала у зв'язку з каліцтвом або іншим ушкодженням здоров'я;
- 2) у душевних стражданнях, яких фізична особа зазнала у зв'язку з протиправною поведінкою щодо неї самої, членів її сім'ї чи близьких родичів;
- 3) у душевних стражданнях, яких фізична особа зазнала у зв'язку із знищенням чи пошкодженням її майна;
- 4) у приниженні честі, гідності, а також ділової репутації фізичної або юридичної особи.

На підставі досвіду іноземних країн висловлювалися припущення про допустимість відшкодування моральної шкоди та про можливість компенсації втрачених моральних благ якимись іншими способами, в тому числі за допомогою присудження потерпілій особі певної грошової суми.

Фізичні або моральні страждання підтверджуються відповідними доказами (довідки, лікарняні листки). Розмір компенсації визначається судом. Компенсація моральної шкоди здійснюється в грошовій формі. Суд приймає до уваги ступінь вини правопорушника, характер і ступінь фізичних і моральних страждань, пов'язаних з індивідуальними особливостями особи, якій завдано шкоду, а також інші обставини.

Ні чинні закони, ні потенційні сторони не розглядають інтернет-платформи так само, як Користувачів.

¹ Sullivan, C. Digital Citizenship and the Right to Digital Identity under International Law. *Computer Law & Security Rev.*, 2016. 32(3), P. 474. URL: <https://doi.org/10.1016/j.clsr.2016.02.001>

² Michalkiewicz-Kadziela, E. & Milczarek, E. Legal boundaries of digital identity creation. *Internet Policy Review.* 2022. №11(1). URL: <https://doi.org/10.14763/2022.1.1614>

Інтернет-платформи можуть бути притягнуті до відповідальності за порушення, скоєні Користувачами, навіть якщо на самих Користувачів не подано позов, згідно з доктриною, що називається вторинною відповідальністю. Вторинна відповідальність – це відповідальність, яка лягає на сторону, коли сторона з основною відповідальністю не може виконати свої юридичні зобов'язання. Вторинна відповідальність, як правило, застосовується за порушення авторських прав та інших прав інтелектуальної власності, включаючи порушення торгових марок і патентів. Інтернет-платформи можуть застосувати відповідну політику примусового виконання, щоб захистити себе від вторинної відповідальності за порушення торговельної марки та авторських прав, залежно від типу можливого порушення. Наприклад, Закон про захист авторських прав у цифрову епоху (DMCA), Закон про пристойність у спільноті (CDA) та інші закони створеного користувачами вмісту (UGC) у Сполучених Штатах використовують стандартні засоби захисту та вторинну відповідальність. Зазвичай ці закони захищають інтернет-платформу від відповідальності, якщо вона (1) суттєво не сприяла або не спричинила порушення; (2) не отримала прямої фінансової вигоди від порушення і (3) припинила надавати свої послуги фізичній чи юридичній особі, про яких вона знає або має підстави знати, що беруть участь у порушенні. До кінця не вирішено, чи може постачальник Інтернет-послуг, включаючи платформу VR, нести відповідальність за позовом про право на оприлюднення¹.

На додаток до вторинної відповідальності за порушення, вчинені Користувачами, Платформи та/або Бренди можуть нести основну відповідальність за створення або надання можливості віртуальної реальності, яка використовує IP з реального світу. Одна з багатьох програм віртуальної реальності, яка наразі розробляється, дозволяє Користувачеві відчувати реальну спортивну подію, ніби Користувач перебуває на стадіоні, або дивитися фільм, ніби Користувач був у фільмі. Ці

додатки значною мірою покладаються на існуючу інтелектуальну власність для надання досвіду віртуальної реальності та вимагатимуть від постачальника віртуальної реальності, наприклад платформи чи бренду, отримання необхідних ліцензій від відповідних власників прав.

Бренди можуть нести найбільшу відповідальність за VR, як і в реальному світі. Зокрема, оскільки 1) використання брендом будь-якої існуючої інтелектуальної власності, імені особи, зображення чи іншого прояву особи буде вважатися використанням з комерційною метою; 2) використання брендом будь-якої інтелектуальної власності, імені особи чи іншого прояву особи є надзвичайно прибутковими; 3) бренди рідко беруть участь у будь-якій діяльності, яка може завдати шкоди їхній репутації; власники прав швидше за все подадуть позов проти бренду, ніж проти Користувача, навіть якщо закон зрештою підтримає бренд. Крім того, бренди, які використовують віртуальну реальність у маркетингових чи рекламних цілях, хочуть мати більшу владу над створенням віртуальної реальності, навіть дозволяючи користувачам створювати певний контент. Це відрізняє платформи віртуальної реальності, які, якщо користувачі використовують цю технологію, ймовірно, не мають стосунку до контенту.

Таким чином, якщо авіакомпанія заохочує клієнтів організувати та провести «канікули мрії», а клієнти слухають нелегально трансльовану музику та носять віртуальну дизайнерську сумочку під час «подорожі», залучені бренди можуть зіткнутися з судовими позовами через ступінь їх участі в створенні контенту, прибутку та керівництві. Крім того, навіть якщо користувач використовує IP-адреси третьої сторони в спонсорованих віртуальних іграх, це може створити неправильний зв'язок між користувачем і брендом, що може призвести до порушення законодавства про торгові марки.

Для прикладу, правопорушники могли видати себе за друга гравця, щоб отримати інформацію та прибутки, що могло завдати шкоди конфіденційності обох жертв. Лемлі та Волох обговорювали з юридичної точки зору (на основі законодавства Сполучених Штатів), чи захищені користувачі, коли інші навмисно використовують їхні імена та образи для створення

¹ Andrew P. MacArthu Virtual Reality Creates Potentially Real Legal Issues July 09, 2015. URL: <https://www.venable.com/insights/publications/2015/07/virtual-reality-creates-potentially-real-legal-iss>

аватара. Вони стверджували, що таке видавання себе за іншу особу, на жаль, може бути дозволене законом, «особливо коли ясно, що це лише псевдонім, який може бути корисним засобом пародії, коментаря та розваги»¹.

Особа, винна в поширенні недостовірної інформації в Інтернеті, особливо в соціальних мережах і сайтах, які важко ідентифікувати, є ще однією проблемою, що стосується судового захисту та навіть самозахисту в соціальних мережах через механізми. Люди можуть мати різні доменні імена та веб-сайти. Неприйнятно порівнювати власників доменного імені та веб-сайтів і притягувати до відповідальності тих, хто розміщує неправдиву інформацію².

Власники веб-сайтів мають повну автономію щодо вмісту, тому вони легко можуть видаляти шкідливі матеріали та блокувати користувачів. Однак власникам веб-сайтів тепер залишається лише одне рішення: заблокувати користувача або видалити його дані. Такий метод не забороняє злочинцям створювати нові профілі користувачів і порушувати права інших користувачів³.

Цікавим і доречним є висновок авторів, що закони країн повинні вимагати вказівки справжнього імені під час реєстрації в соціальних мережах. Це допоможе знайти злочинця. Закон також повинен вимагати від операторів веб-сайтів співпраці з судовими системами. Власники веб-сайтів, зокрема, повинні унеможливити створення іншого облікового запису одночасно з цією IP-адресою, якщо були порушені немайнові права з цієї IP-адреси⁴.

¹ Lemley, Mark A., and Eugene Volokh. «Law, Virtual Reality, And Augmented Reality». *University of Pennsylvania Law Review*, 2018. Vol. 166, №. 5, pp. 1051–138. JSTOR, URL: <http://www.jstor.org/stable/45154957>

² Nekit K., Ulianova G. & Kolodin D. Website as an object of legal protection by Ukrainian legislation. *Amazonia investiga*, 2019. 8 (21), p. 222-230.

³ Amagryov A. & Tserempylova E. (2016). *Some Features of the Public Protection of Personal Intangible Benefits*. *Pravo – Jurnal Vysshei shkoly ekonomiki*, 3, p. 13-29.

⁴ Viktoriia Formaniuk, Oksana Kaniienberh-Sandul, Oksana Palii, Anastasiia Borysova & Anna Manuilova. Protection of Personal Non-Property Rights in the Field of Information Communications: A Comparative Approach. *Journal of Politics and Law*; Vol. 13, No. 3; 2020. P. 234.

Виділяють три способи захисту особистих немайнових прав (ОНП) у сфері цифровізації на даний момент:

1) судовий спосіб захисту ОНП, який відрізняється через характер Інтернету. Особливості Інтернету, такі як глобалізація та екстериторіальність, є очевидними проблемами для правового регулювання Інтернет-відносин. Це пов'язано з тим, що закони, які регулюють відносини в Інтернеті, не існують у всіх країнах або мають різний правовий зміст. Щоб захистити свої права, перш за все важливо знати, хто є власником веб-сайту. Наприклад, хтось повинен звернутися до центру компетенції адресного простору мережі Інтернет¹, який має повноваження на розкриття даних про власників домену UA. На жаль, ця організація не відповідає на запити адвокатів. Проте ви отримаєте довідку з описом усіх деталей, необхідних для позову, за 700 грн. Крім того, важко визначити, де саме було вчинено правопорушення, а також визначити, до якого суду слід звертатися з позовом. Ще одним важливим питанням є уточнення особи правопорушника; особливо важливо вказувати справжнє ім'я особи під час реєстрації на веб-сайтах, особливо в соціальних мережах. Це дозволило б захистити порушені ОНП в Інтернеті;

2) захист внутрішніх прав різними платформами, наприклад у соціальних мережах. Крім того, платформа може включати свого роду онлайн-розв'язання суперечок. Однак є недоліки цього методу захисту немайнових прав. Наприклад, якщо користувача заблокують або видалять, він може

¹ Об'єднання підприємств «Український мережевий інформаційний центр» виступило ініціатором створення Центру компетенції адресного простору українського сегменту мережі Інтернет, який було запроваджено у формі департаменту «Центр компетенції» Консорціуму «Український центр підтримки номерів і адрес». Функції Центру полягатимуть у проведенні фіксації і дослідження змісту веб-сторінок у мережі Інтернет з видачею Експертних висновків (предмет фіксації – використання доменних імен, торговельних марок, комерційних (фірмових) найменувань; аудіо-, відео-, текстові, графічні файли, електронне листування, архіви тощо), а також у видачі довідок для встановлення власників веб-сайтів (належних відповідачів). Повноваження на виконання таких функцій підтверджуються Свідомством про акредитацію, виданим ОП УМІЦ. Послуги надаються з використанням онлайн-сервісу «WEB-FIX».

zareestruватися під іншим ніком і продовжувати виконувати незаконні дії. Щоб уникнути цього, ми рекомендуємо заборонити створення нового облікового запису з тією ж IP-адресою;

3) онлайн-медіація, можлива у будь-якому випадку за вибором медіатора або запитом сторін, при цьому є доцільною у таких випадках: – сторони з будь-яких причин не вважають за необхідне спілкуватися сам на сам у межах одного приміщення; – місця знаходження/проживання сторін та/або медіатора значно географічно віддалені одне від одного, існують перешкоди (фізичні, економічні, часові, епідемічні тощо) або небезпеки при переміщенні сторін та/або медіатора до місця зустрічі¹, також пропонують внести зміни і доповнення до Закону України «Про медіацію», які б регулювали порядок та особливості проведення онлайн-медіації та враховували особливості медіаційної процедури для кожної категорії спорів між учасниками. Слід погодитися з пропозицією, що необхідно зосередитись на тому, які технології та інтегровані програмні онлайн-системи повинні бути використані для сталого розвитку і забезпечення вільного доступу користувачів до такої онлайн-системи. Отже, варто розробити онлайн-платформи, що будуть відповідати вимогам українських законодавчих та ментальних реалій, та забезпечити ознайомлення та вільний доступ громадян – потенційних учасників процесу медіації².

Однак необхідно додати 4-й спосіб – самозахист – особа має право на самозахист свого цивільного права та права іншої особи від порушень і протиправних посягань згідно зі статтею 19 ЦК України. Самозахист означає використання людиною засобів протидії, які не заборонені законом і не суперечать суспільним моральним принципам. Способи самозахисту повинні відповідати змісту порушеного права, типу

дій, якими воно порушено, і наслідкам, які спричинили ці дії. Способи самозахисту можуть бути встановлені законом, договором або особою. Мається на увазі, що особа, чиї права були порушені, має право звернутися до інших засобів масової інформації з відповідним повідомленням про те, що її продукція була тестована некомпетентними особами, надати висновки спеціалізованих експертних установ і повідомити, що інформація, оприлюднена в інших ЗМІ, є неправильною. Звичайно, контракції будуть коштувати багато грошей і зусиль, але вони матимуть найшвидший результат. Якщо матеріали розміщені на Facebook або YouTube, слід звертатися до відповідних служб підтримки, щоб поскаржитися на неправомірне використання торгової марки або інформації про особу. Протягом декількох годин служби підтримки зазвичай можуть заблокувати інформацію. Слід зазначити, що принципи цифрових активів Міжнародного інституту з уніфікації приватного права зазвичай вимагають ліцензійних домовленостей з користувачами, які забороняють користувачам набувати «право власності» на «сторінки» або дані, що зберігаються на платформі. Це стосується Facebook та багатьох інших платформ соціальних медіа. Це стосується навіть ситуації, коли люди, які використовують розмовну мову, можуть посилатися на «свої» веб-сторінки та матеріали, які «належать» їм. Загалом ці платформи не дозволяють користувачам контролювати свої сторінки¹. Таким чином, ці принципи не включають цифрові активи.

Цікавими є рекомендації для захисту немайнових прав в Інтернеті²:

1) потрібні загальні стандарти захисту юридичних осіб. Це може допомогти належним чином запобігти можливим правопорушенням в Інтернеті та підвищити ефективність

¹ Бондарчук Н. В., Радченко О. Ю. Проведення медіації онлайн: міжнародний досвід та перспективи запровадження в Україні. *Науковий вісник Ужгородського національного університету. Серія ПРАВО*. Випуск 75: частина 3. 2023. С. 158 та С. 160. URL: <https://visnyk-juris-uzhnu.com/wp-content/uploads/2023/03/27-2.pdf>

² Маріанна Розумна. Актуальні проблеми та перспективи розвитку альтернативних способів урегулювання спорів в Україні: онлайн-медіація та посередництво. *Підприємництво, господарство і право*. № 9. 2020. С. 151.

¹ Master Copy Of The Principles And Comments. Fifth session (hybrid) Rome, 7 – 9 March 2022 UNIDROIT 2022 Study LXXXII – W.G.5 – Doc. 3. P. 9. URL: <https://www.unidroit.org/wp-content/uploads/2022/03/W.G.5.-Doc.-3-Master-Copy-Principles-plus-Comments-with-Questions.pdf>

² Viktoriia Formaniuk, Oksana Kaniemberh-Sandul, Oksana Palii, Anastasiia Borysova & Anna Manuilova. Protection of Personal Non-Property Rights in the Field of Information Communications: A Comparative Approach. *Journal of Politics and Law*; Vol. 13, No. 3; 2020. PP. 226-235 P. 233-234.

засобів захисту в Інтернеті. Такі стандарти, зокрема, включають вікові обмеження, які є особливо важливими для захисту дітей від шкідливих впливів Інтернету; вони також повинні встановити обов'язкове вказування справжнього імені. Це полегшить ідентифікацію осіб, які порушують права інших в Інтернеті;

2) варто поєднати самозахист і судовий захист немайнових прав за допомогою ресурсів, наданих операторами сайту;

3) закони країни повинні вимагати, щоб люди вказували своє справжнє ім'я під час реєстрації в соціальних мережах. Це допоможе знайти злочинця. Закон також має вимагати, щоб оператори місць роботи співпрацювали з судовою системою. Зокрема, власники веб-сайтів повинні унеможливити створення нового облікового запису за тією ж IP-адресою, якщо були порушені немайнові права за цією IP-адресою.

Частим порушенням в Інтернеті є право на індивідуалізацію, слід погодитися із Стефанчуком Р. О., що цифрова індивідуалізація – це визнання за людиною конкретного, притаманного лише їй цифрового відбитка (скріну), що фактично є сукупністю основних ознак її індивідуалізації як учасника цифрових відносин. При цьому під цифрову індивідуалізацію підпадають і індивідуалізуючі ознаки, притаманні людині як учаснику ординарних правовідносин (ім'я, його замітники, їх зміна, дата народження, місце народження, фіксація актів цивільного стану, рівні право- та дієздатності, обмеження щодо них, сімейний стан, наявність дітей, інших родичів, родинних зв'язків, смерть тощо), і індивідуалізуючі ознаки, зумовлені її безпосередньою участю у цифрових відносинах (електронна пошта, адреса веб-сайту, доменне ім'я, IP-адреса, електронний підпис, ID-паспорт, *Bank ID*, кредитна картка, акаунт у соціальних мережах, сканування відбитка пальця, сканування сітківки ока, *Face ID*, веб-гаманець). Причому окремі способи цифрової індивідуалізації на сьогодні вже активно використовуються, а з інформації щодо такої індивідуалізації формуються відповідні реєстри чи інші бази персональних даних¹.

¹ Стефанчук Р. О. Інформаційні технології та право: *Quo Vadis? Право України*, 2018. № 1. С. 30-50, С. 40.

В Україні існує невелика кількість законопроектів у сфері IT, можна зробити висновок, що всі вони передусім спрямовані на удосконалення діючої системи законодавства щодо, зокрема: гарантування права на доступ фізичної особи до Інтернету (проект № 2849); встановлення відповідальності Інтернет-магазинів за неналежну якість товарів (проект № 4047); заборони поширення в мережі Інтернет інформації, якою порушуються особисті немайнові права (проект № 4401).

Стефанчук Р. О. зазначив, що слід подумати і про механізм протидії можливим негативним наслідкам від тотальної цифровізації життя людини¹, тобто повної оцифровізації, яка негативно вплине на людей. Цифровий статус людини – це сукупність її спеціальних цифрових модусів як учасника цифрових правовідносин, якими визначається обсяг і зміст наявних у людини цифрових прав, законних інтересів та обов'язків, особливості їх здійснення чи виконання, захисту й охорони. Зазвичай фіксація цифрового статусу людини може відбуватись у низці електронних реєстрів прав (їх обмежень, обтяжень чи інших особливостей здійснення), правочинів, інших юридичних фактів².

Весь світ активно бореться з гендерним кібернасиллям. Наприклад, 1 січня 1999 року Каліфорнія стала першим штатом у Сполучених Штатах, який запровадив кримінальну відповідальність за кіберпереслідування. Однак досі не було підписано жодних багатосторонніх або регіональних договорів щодо таких типів кіберзлочинності, як кібердомогання та кіберпереслідування. Деякі країни прийняли власні закони, які безпосередньо зачіпають один або кілька видів кіберзлочинів. Наприклад, Закон Пакистану про запобігання електронним злочинам 2007 року та Закон Нігерії про кіберзлочинність 2015 року передбачають кримінальну відповідальність за кіберпереслідування, а Закон Сінгапуру про захист від домагань 2014 року забороняє кібердомогання.

Ситуація в Україні ідентична. Але це не означає, що законодавство України не містить жодних правил, які можна

¹ Стефанчук Р. О. Інформаційні технології та право: *Quo Vadis? Право України*, 2018. № 1. С. 30-50, С. 30-50, С. 44.

² Там само. С. 30-50, С. 39.

використовувати для захисту від кібернасилства. Відповідальність за кіберзлочини визначена Законом України від 15 жовтня 2017 року «Про основні засади забезпечення кібербезпеки України». У випадку погрози вбивства можна застосувати статтю 129 ККУ. Посилаючись на статтю 161 ККУ, якщо хтось зазнає будь-якого насильства за ознакою статі, гендерної ідентичності, психологічного насильства або погрози заподіяння будь-якої шкоди, потрібно негайно звертатися до поліції. Відповідно до статті 182 ККУ «Про недоторканність приватного життя» сталкінг часто є забороненим. Крім того, закон країни «Про забезпечення рівних прав і можливостей жінок і чоловіків» забороняє дискримінацію за ознакою статі. Цей закон також регулює прояви гендерної дискримінації в Інтернеті. За ст. 307 Цивільного кодексу України можна заборонити використання переслідувачем ваших персональних даних, фотографій чи відео без вашого дозволу. Це незаконно використовувати ваші паспортні дані, дані про здоров'я, банківські рахунки та навіть номер телефону. Закон України «Про захист персональних даних» та інші законодавчі акти гарантують захист цих персональних даних. Уповноважена Верховної Ради з прав людини, поліція чи суд – це органи, які відповідають за розповсюдження та захист персональних даних кожного¹.

Крім неправомірного використання персональних даних у соціальних мережах, права на повагу до честі, гідності фізичної особи, також порушується ділова репутація фізичних та юридичних осіб. Серед усіх інших можливих порушень у соціальних мережах, на межі порушень етики інтернет-спілкування, порушення моральних норм і правових норм. Тому вирішення питання захисту фізичних осіб у соціальних мережах потребує не лише відповідного законодавства, але також має включати правову обізнаність користувачів і достатню підтримку ІТ-сфери. На нашу думку, комплекс таких заходів забезпечить належний захист користувачів у соціальних мережах.

¹ Про захист персональних даних. Закон України. *Відомості Верховної Ради України* (ВВР), 2010, № 34, ст. 481.

Захист немайнових прав у соціальних мережах можливий і без звернення до суду. Наприклад, Стандарти спільноти Facebook передбачають можливість звернення до адміністрації цієї соцмережі зі скаргою на користувача (його обліковий запис), його публікацію або коментар, в якому є загрози громадській чи особистій безпеці, або погрози фізичної шкоди особі, переслідування чи приниження. Матеріали які можуть включати порушення прав осіб і які усуваються адміністрацією у разі скарги включають:

- 1) сторінки, які ображають окремих осіб;
- 2) зображення, відредаговані для приниження окремих осіб;
- 3) фото чи відео із зображенням фізичного насильства, розміщене з метою приниження жертви;
- 4) оприлюднення особистої інформації з метою шантажу чи переслідування;
- 5) постійне переслідування шляхом надсилання небажаних повідомлень або прохань додати в друзі¹.

Однак у Заяві про права та обов'язки у Facebook зазначено, що адміністрація не несе відповідальності за будь-які дії користувача, а також будь-які претензії, підстави позову, суперечки з адміністрацією мережі. Зі всіма претензіями користувачі повинні звертатися виключно до федерального окружного суду Північного округу Каліфорнії або в суд штату Каліфорнія².

Науковці стверджують, що чітке та обґрунтоване розмежування між правами на захист даних, конфіденційність та ідентичність є надзвичайно важливими. І це не лише заради узгодженості і дієвості правової системи, але особливо заради досягнення всеохоплюючого та надійного захисту усіх аспектів, пов'язаних з особистістю людини³.

¹ Facebook. Community Standards. [online]. (2020). URL: https://www.facebook.com/communitystandards/recentupdates/violence_criminal_behavior.

² Milash V. Legal aspects of the emergence and implementation of contractual relations on the Internet. *Legal regulation of relations on the Internet*. Kharkiv: «Law», 2016. p. 52–91.

³ Mark A. Lemley & Eugene Volokh. Law, Virtual Reality, And Augmented Reality. *University Of Pennsylvania. Law Review*. Vol. 166. April 2018. No. 5. P. PP. 1051-1138.

Таким чином, компенсація моральної шкоди при порушенні особистих немайнових прав в умовах цифровізації має місце, ця компенсація відбувається на загальних підставах, за винятком, коли особа може зазнати тільки психічних страждань та переживань, які нічим не будуть відрізнятися від страждань чи переживань в реальному світі. Переслідування особи за допомогою інформаційних технологій завдає ще більше страждань, ніж переслідування у реальному житті. На нашу думку, необхідно внести зміни в статтю 23 ч. 2 ЦК України «Відшкодування моральної шкоди: ч. 2. Моральна шкода полягає: 1) у фізичному болю та стражданнях, яких фізична особа зазнала у зв'язку з каліцтвом або іншим ушкодженням здоров'я; 2) у душевних стражданнях, яких фізична особа зазнала у зв'язку з протиправною поведінкою щодо неї самої, членів її сім'ї чи близьких родичів; 3) у душевних та психічних стражданнях, яких фізична особа зазнала у зв'язку з протиправною поведінкою щодо неї самої, членів її сім'ї чи близьких родичів за допомогою інформаційних технологій; 4) у душевних стражданнях, яких фізична особа зазнала у зв'язку із знищенням чи пошкодженням її майна; 5) у приниженні честі та гідності фізичної особи, а також ділової репутації фізичної або юридичної особи».

3.3. Захист прав інтелектуальної власності у віртуальному світі¹

Запобігання порушенням інтелектуальних прав та забезпечення належного захисту інтелектуальної власності в контексті віртуальної та доповненої реальності має важливе значення у зв'язку із стрімким розвитком та розширенням обсягу використання даних технологій. Стрімкий розвиток інновацій приносить із собою як нові можливості, так і необхідність адаптації законодавства до нових реалій. І якщо не розвивати системи прав інтелектуальної власності паралель-

но із технологіями, існує ризик втрати бізнес-можливостей¹. Адже відома цитата Білла Гейтса: «Якщо вашого бізнесу немає в Інтернеті, у вас немає бізнесу» – це істина нашого часу. Інститут інтелектуальної власності при захисті віртуальних ідей в умовах реального світу стикається з дедалі більшими труднощами. Як приклад сучасних системних проблем, Всесвітня організація інтелектуальної власності (далі – ВОІВ) наводить декілька судових справ: порушення авторського права при створенні віртуальних островів у комп'ютерній грі Fortnite, незаконне використання образу акторки та співачки Ліндсі Лохан у комп'ютерній грі GTA V; художники татуювань проти розробників комп'ютерної гри, персонажі якої використовують татуювання; порушення прав на торговельну марку футбольного клубу Juventus при створенні NFT із зображенням футболіста в офіційній спортивній формі клубу тощо².

Зважаючи на актуальність даної проблеми та потребу в адаптації законодавства до нової реальності, вважаємо за доцільне звернутися до закордонної правозастосовної практики щодо використання об'єктів інтелектуальної власності, які охороняються в умовах віртуальної та доповненої реальності, та наслідків порушення прав на них. Перші суперечки, пов'язані з патентуванням технологій, що використовуються для створення віртуальної реальності, розглядалися у країнах ЄС. Так, корпорація Immersion намагалася запатентувати взаємодію людини з твариною у віртуальному середовищі. Європейське патентне відомство у своєму висновку сформулювало правило, що мало загальносвітове значення: важлива взаємодія відбувається між людиною та тактильним пристроєм у реальному світі, тоді як інші можуть стверджувати, що справжня цінність взаємодії полягає в тому, що віртуальна людина взаємодіє з віртуальною домашньою твариною. Сен-

¹ Lyden J., Ferrill E. D. Can «Real World» IP Tools Effectively Protect Virtual Reality? URL: <https://www.awa.com/globalassets/documents/articles/virtual-worlds.pdf>.

² Seventh Session of the WIPO Conversation – Intellectual Property and the Metaverse. URL: https://www.wipo.int/meetings/en/details.jsp?meeting_id=74608

¹ Чепис О. І., кандидатка юридичних наук, доцентка, доцентка кафедри цивільного права та процесу ДВНЗ «Ужгородський національний університет»

Наукове видання

**ПРАВОВА ПРИРОДА ОСОБИСТИХ
НЕМАЙНОВИХ ПРАВ ОСОБИ
ТА ПРАВ НА ВІРТУАЛЬНІ АКТИВИ
В УМОВАХ ЦИФРОВІЗАЦІЇ**

Монографія

*За редакцією
проф., д.ю.н. Булеци С.Б.,
проф., д.ю.н. Менджул М.В.
Комп'ютерна верстка: Дербак А.
Дизайн обкладинки: Кокіна Р.*

Підписано до друку 20.10.2023. Гарнітура Cambria. Формат 60x84/16.
Ум.друк.арк. 15,8. Тираж 250 прим. Зам. №. 126К

Оригінал-макет виготовлено та віддруковано:
ТОВ «РІК-У», 880006 м. Ужгород, вул. Карпатської України, 36
Свідоцтво Серія ДК 5040 від 21 січня 2016 року

П 68 **Правова природа особистих немайнових прав особи та прав на віртуальні активи в умовах цифровізації:** монографія / за редакцією проф., д.ю.н. Булеци С.Б., проф., д.ю.н. Менджул М.В. Ужгород: РІК-У, 2023. 272 с.

ISBN 978-617-8276-54-6

Монографія присвячена проблемним аспектам здійснення особистих немайнових прав особи та прав на віртуальні активи в умовах цифровізації. У виданні висвітлено правову природу, зміст та види особистих немайнових прав в умовах цифровізації, трансформацію правового регулювання особистих немайнових прав в контексті розвитку новітніх інформаційних технологій, а також теоретичні та практичні проблеми права на віртуальні активи в умовах цифровізації. Крім того, розкрито захист особистих немайнових прав в умовах цифровізації.

Написання та видання монографії «Правова природа особистих немайнових прав особи та прав на віртуальні активи в умовах цифровізації» відбулося в рамках наукового проекту молодих вчених за фінансової підтримки Міністерства освіти і науки України.

УДК 347.121:[336.763:004.946]:004