

1.3. Об'єкти Інтернет-правовідносин

Поява нового виду суспільних правовідносин – електронних, що виникають у віртуальному просторі – обумовлює необхідність визначення їх особливостей, які потребують ефективних господарського-

правових засобів регулювання, та виявлення балансу між механізмами саморегулювання цих відносин і необхідністю запровадження державної політики у електронній сфері.

При аналізі електронних правовідносин слід виходити з їх складної структури, головними елементами яких все ж таки виступають суб'єкти і об'єкти, що безпосередньо відбивають їх особливості, і при цьому які є спільними для інших видів правовідносин.

Під об'єктом правовідносин розуміють те, з приводу чого виникають і здійснюються суб'єктивні права і обов'язки, тобто предмет (або результат) діяльності учасників цих правовідносин, на що спрямовані інтереси суб'єктів. При загальному розумінні суті об'єкта Інтернет-правовідносин серед учених немає єдиної думки про те, що ж може виступати в його якості. У юридичній науці склалися в основному дві концепції – моністична і плюралістична. О. С. Іоффе у своїх працях обґрунтовує саме перший підхід, згідно з яким об'єктом правовідносин є поведінка або дії суб'єктів, оскільки тільки людська поведінка здатна змінюватися і реагувати на правовий вплив¹.

Згідно з другою концепцією – плюралістичною – об'єкти правовідносин настільки різноманітні, наскільки різноманітною є права природа суспільних правовідносин.

Як зазначає В. С. Мілаш, значна частина господарських зв'язків потенційно може виникати та функціонувати в електронному середовищі, відбувається розширення товарної номенклатури – поява електронного товару у вигляді матеріальних і нематеріальних благ, які існують в електронній формі і можуть бути передані суб'єкту електронної торгівлі за допомогою програмно-апаратних комплексів або каналів зв'язку, перетворення інформаційних ресурсів на товар споживчого та виробничого призначення².

У свою чергу Р. С. Енан у якості об'єктів правовідносин у мережі Інтернет виділяє такі: 1) телекомунікаційні мережі та інше технічне обладнання; 2) комп'ютерне програмне забезпечення; 3) інформація, інформаційні ресурси, інформаційні продукти, інформаційні послуги;

¹ Іоффе О. С. Вопросы теории права / О. С. Иоффе, М. Д. Шаргородский. – М. : Госюриздат, 1961. – 381 с.

² Правове регулювання інноваційних відносин : монографія / С. М. Прилипка, А. П. Гетьман, Ю. Є. Атаманова та ін. – Харків : Юрайт, 2013. – 688 с.

4) доменні імена; 5) права та свободи в сфері інформації; 6) інформаційна безпека.

При всьому різноманітті об'єктів відносин у кіберпросторі основним об'єктом він визнає інформацію (технічну, економічну, соціальну, юридичну та інші види). Сьогодні інформація стирає грані між продуктом і послугою, що знаходить своє втілення в сучасних технологіях, які об'єднують інформаційні продукти і послуги в єдине ціле.¹

Таким чином, безсумнівно поява і розвиток мережі Інтернет породили якісно новий вид суспільних відносин і безліч нових благ: доменні імена, електронні кошти, дисковий простір (файлове сховище), електронні послуги (хостингу, різних видів інтернет-реклами, електронні розрахунки, електронної пошти тощо), об'єкти авторського права в електронній формі (електронні твори, комп'ютерні програми, веб-сайти тощо), віртуальні речі (об'єкти).

Щоб зрозуміти, чи є ці блага особливими об'єктами Інтернет правовідносин, їх слід розглянути більш детально.

Так, вченими пострадянських країн вироблені 3 основних підходи до визначення правової природи доменного імені. Відповідно до першого, – доменне ім'я є об'єктом інтелектуальної власності. Такі автори, як Д. В. Бойко², В. І. Скиба, Т. З. Шалаєва, Д. І. Матвеев вважають його засобом індивідуалізації, а інші, наприклад, С. Б. Бреус – об'єктом авторського права³. Наступний підхід виходить з того, що доменне ім'я, як визначає Є. М. Макарова, служить для позначення веб-сайту, а на думку В. В. Козловської⁴ – в тому числі й комерційного позначення, причому воно виконує цю функцію щодо веб-сайту в Інтернеті.

¹ Еннан Р. Є. Правове регулювання відносин у мережі інтернет / Р. Є. Еннан // ІТ право: проблеми і перспективи розвитку в Україні : зб. матеріалів наук.-практ. конф. – Львів : НУ «Львів. політехніка», 2016. – С. 172–181.

² Бойко Д. В. Правова природа доменних імен Інтернет : автореф. дис. ... канд. юрид. наук : 12.00.03 / Д. В. Бойко ; НЮАУ. – Харків, 2005. – 25 с.

³ Бреус С. Б. Защита авторских прав в Интернет : автореф. дис. ... канд. юрид. наук : 12.00.03 / С. Б. Бреус ; Современ. гуманитар. акад. – М., 2005. – 24 с.

⁴ Козловская В. В. Некоторые особенности правового регулирования отношений по использованию доменных имен в сети Интернет / В. В. Козловская // Вестн. ПГУ. Экон. и юрид. науки. – 2008. – № 10. – С. 160–165.

Ще однією групою віртуальних об'єктів є речі, які мають цінність як у матеріальному, так і віртуальному просторі: електронні кошти і файлові сховища.

Електронні гроші і їх аналоги є не грошима, а грошовим зобов'язанням власника системи, в якій вони використовуються. Тобто на відміну від безготівкових грошей, якими можна здійснювати платежі через систему інтернет-банкінгу, електронні гроші та їх аналоги – це віртуальні кошти розрахунків, які використовуються всередині певної віртуальної розрахункової системи. Як приклад можна привести систему WebMoney. У світовій практиці крім названої також відомі системи EasyPay, PayPal, e-Gold, Moneybookers, Яндекс.Деньги.

Файлове сховище (дисковий простір сервера), з одного боку, в матеріальному сенсі – це частина неподільної речі – жорсткого диска сервера, з іншого боку, у віртуальному сенсі, – це простір, де можуть бути розміщені будь-які файли, веб-сайти й інші віртуальні речі. Дисковий простір може бути передано в користування шляхом укладання договору надання послуг хостингу.

Віртуальні послуги, як новий об'єкт електронних правовідносин, представлені широким спектром різновидів, зокрема, послугами: 1) хостингу; 2) різних видів інтернет-реклами; 3) електронної пошти; 4) форумів і конференцій; 5) IRC (Internet Relay Chat – он-лайн чат); 6) інтернет-телефонного зв'язку; 7) інтернет-відеотелефонного зв'язку; 8) інтернет-аукціону; 9) інтернет-банкінгу; 10) інтернет-казино і букмекерів; 11) віртуальних читальних залів; 12) пошукових серверів; 13) ігрових серверів; 14) онлайн консультантів; 15) електронної розсилки; 16) ЗМІ: радіостанцій, телебачення; 17) стрічки новин; 18) проксі-серверів 19) електронних розрахунків (електронний гаманець, інформаційні послуги для розрахунків).

Віртуальні послуги являють собою дії зобов'язаного суб'єкта на користь іншого або з виконанням управленій сторони, обумовлені його зобов'язаннями і здійснюються виключно в мережі Інтернет за плату або абсолютно чи відносно безоплатно.

Наступним новим об'єктом цивільних прав є веб-сайт, правова природа якого викликає безліч суперечок і визначається вченими: 1) як майновий комплекс за аналогією з підприємством (С. В. Ко-

ростелева); 2) як об'єкт авторського права (у формі бази даних (С. В. Петровський), різновиди програмного забезпечення (В. І. Скиба), складеного твору (С. Б. Бреус)); 3) як об'єкт з подвійною природою: об'єктивна форма представлення та організації електронних документів і творів і майновий комплекс, тобто сукупність всіх видів майна, що призначена для функціонування веб-сайту (П. В. Барикін).

Державний департамент інтелектуальної власності МОН України у своєму листі «Щодо веб-сайту як об'єкта авторського права» № 16-14/231 від 22.01.2007 р.¹ зазначає, що у наведеному в статті 433 Цивільного кодексу України приблизному переліку назв творів не зазначається поняття «веб-сайт», «веб-сторінка», «веб-портал», але у пункті 4 частини 1 статті 433 зазначається, що авторським правом захищаються й інші твори.

Закон України «Про авторське право і суміжні права» також не містить визначення вказаних понять, але залишає перелік творів невичерпним. Таким чином, відсутність у законодавстві про авторське право визначення цих понять не може бути перепорою у правовій охороні «веб-сайту», «веб-сторінки», «веб-порталу» як об'єктів авторського права, якщо вони є творами, тобто, результатами творчої діяльності людини. Згідно з частиною 2 статті 433 Цивільного кодексу України твори є об'єктами авторського права незалежно від їх завершеності (тобто макет, проект сайту як незавершений твір також буде об'єктом авторського права), призначення, цінності тощо, а також способу чи форми їх вираження.

Твір може бути не лише комп'ютерною програмою, але й, наприклад, окремим файлом, який зчитується за допомогою комп'ютерної програми, чи базою даних.

Абзац 4 статті 1 Закону «Про авторське право і суміжні права» визначає, що база даних (компіляція даних) – це сукупність творів, даних або будь-якої іншої незалежної інформації у довільній формі, в тому числі – електронній, підбір і розташування складових частин якої та її упорядкування є результатом творчої праці, і складові

¹ Щодо веб-сайту як об'єкта авторського права [Електронний ресурс] : лист Держ. департаменту інтелектуал. власності МОН України від 22.01.2007 № 16-14/231. – Режим доступу: <http://intel-law.narod.ru/olderfiles/1/list.pdf>.

частини якої є доступними індивідуально і можуть бути знайдені за допомогою спеціальної пошукової системи на основі електронних засобів (комп'ютера) чи інших засобів. Пункт 15 частини 1 статті 8 відносить до об'єктів авторського права збірники творів, збірники звичайних даних, інші складені твори за умови, що вони є результатом творчої праці за добором, координацією або упорядкуванням змісту без порушення авторських прав на твори, що входять до них як складові частини. Складовими веб-сайту можуть бути, наприклад, музичні, літературні, фотографічні, дизайнерські та інші твори. У такому випадку веб-сайт можна визначити як окремий складений твір. В будь-якому разі твори, що є складовими частинами веб-сайту, є окремими об'єктами авторського права. Необхідно також звернути увагу на особливості правового режиму використання такого елемента веб-сайту, як його доменне ім'я. Згідно з абз. 15 ст. 1 Закону України «Про охорону прав на знаки для товарів і послуг» доменне ім'я – це ім'я, яке використовується для адресації комп'ютерів і ресурсів в Інтернеті.

Таким чином, як об'єкт Інтернет-правовідносин веб-сайт слід розглядати як складну віртуальну річ, яка може бути визнана складним твором, якщо буде являти собою за добором і розміщенням матеріалів результат творчої праці. Зараз виробники програмного забезпечення для розробки веб-сайтів використовують розроблені задалегідь шаблони веб-сайтів, що дозволяє будь-якому фахівцеві в короткий строк створити власний веб-сайт, який не є складовим твором.

Веб-сайт являє поєднання трьох аспектів: аудіовізуального, інформаційного і технічного (програмного). Його можна визначити як набір зв'язаних між собою інформаційних онлайн-ресурсів в аудіовізуальній формі, призначених для перегляду через комп'ютерну мережу за допомогою спеціальних програм-браузерів, як правило, об'єднаних загальною тематикою.

Що стосується традиційних об'єктів авторського права і суміжних прав, об'єктивованих в електронній формі, то не можна не погодитися з С. А. Воропаєвим, що всі види творів, зафіксовані в електронній формі та розміщені у мережі Інтернет, відповідають критеріям охорони, встановленим законодавством держав – членів Бернського со-

юзу, отже, підлягають охороні нарівні з об'єктами права інтелектуальної власності у традиційній формі¹.

Наступна група об'єктів Інтернет-відносин – **«віртуальні речі»** – електронні об'єкти (цифрові товари), які в силу своєї віртуальності не є речами, проте мають риси речей і не можуть бути визначені як права або поведінка суб'єктів правовідносин. Вони існують лише у мережі Інтернет. Віртуальна річ / віртуальне майно є частиною віртуального простору, зокрема файли представляють собою ті елементарні частинки, які утворюють його. Файлом є послідовність даних (цифр). Вони володіють визначеністю, яка виражена в структурних характеристиках, наприклад, файл в залежності від формату має власну назву, структуру і якість, а також розмір, вимірюваний, як правило, в байтах.

Правомочності володіння віртуальними речами виражаються у збереженні її на своєму комп'ютері або в частині віртуального простору, до якої відкритий доступ користувачу (наприклад, на власному чи орендованому сервері). Правомочності користування віртуальної речі виражаються у використанні її корисних властивостей: інформації (текстової, звукової, візуальної або в поєднанні названих форм), що міститься в ній; функціональної складової, яка забезпечує її включення в процес роботи програмного забезпечення для створення нової віртуальної речі. Власник такого об'єкта, за умови відсутності програмного обмеження, встановленого правовласником, може його тиражувати, змінювати, переміщувати у віртуальному просторі (копіювати, пересилати) або знищити, тобто розпоряджатися цієї віртуальною річчю.

Файли, які використовуються в господарській діяльності чи у цивільному обороті в одиничному екземплярі або взаємозалежній сукупності, утворюють товари в електронній формі. До них відносяться електронні книги, музичні твори і фільми в електронній формі, передачі радіо і телебачення, записані в електронній формі, комп'ютерні програми тощо.

¹ Воропаев С. А. Правовое регулирование авторских прав в сфере функционирования всемирной информационной сети Интернет : автореф. дис. ... канд. юрид. наук : 12.00.03 / С. А. Воропаев. – М., 2005. – 30 с.

На думку А. В. Ананько до віртуальних речей у деякій мірі можна застосувати такі характеристики речей як 1) неподільність (комп'ютерна програма складається з певної кількості файлів, які окремо не тільки не приносять користі, а й не виконують функції самої комп'ютерної програми); 2) приналежність однієї речі до іншої (окремі комп'ютерні програми створюються для обслуговування іншої комп'ютерної програми, в цьому випадку остання грає роль головної речі, а перша – приналежності; 3) індивідуальна визначеність (яка обумовлюється відмінним від інших ім'ям, внутрішньою структурою і змістом файлу). Крім того, оскільки у них немає жорсткого зв'язку з певною частиною віртуального простору, а також з матеріальним носієм, вони аналогічні рухомим речам¹.

Цифрові товари або електронні товари – це нематеріальні товари, які існують у цифровому вигляді².

В електронній комерції ЄС поняття «**цифрові товари**» є загальним терміном, який використовується для опису будь-яких товарів, які зберігаються, доставляються і використовуються в електронній формі.

Цифрові товари поставляються в електронному вигляді споживачеві через електронну пошту або завантажуються з Інтернету. Зазвичай при купівлі цифрових товарів в Інтернеті, після того як оплата була отримана, продавець надасть вам ваш цифровий елемент як вкладення на електронну пошту або вони ж він може надати вам безпечне з'єднання, через яке ви можете завантажити елемент.

Цифрові товари можна також назвати електронними товарами або digital goods. Приклади цифрових товарів включають вебінари, відео навчальні програми, цифрові носії, такі як електронні книги, музичні файли, інтернет-радіо, інтернет-телебачення і потокове медіа; програмне забезпечення, шрифти та графіка; цифрові підписки; інтернет-реклама, оголошення онлайн (проплачені рекламодавцем); інтернет-купони; електронні квитки; онлайн жетони казино; фінансові інструменти в електронному вигляді; завантажене програмне забез-

¹ Ананько А. В. К вопросу о структуре электронного гражданского правоотношения / А. В. Ананько // Право.by : науч.-практ. журн. – 2009. – №4. – С. 107–114.

² «Digital Goods». Webopedia. Retrieved, 23 March 2013.

печення (Digital Distribution) і мобільні додатки; аккаунти у соціальних мережах; хмарні додатків і онлайн-ігри; віртуальні товари, що використовуються у віртуальній економіці онлайн-ігор і спільнот; навчальні посібники; робочі листи; членські програми; шпалери для робочого столу, теми і фони для мобільних телефонів; онлайн організатор; електронне навчання (онлайн-курси); інтерв'ю; повідомлення в блозі; інтернет-карти; мітки; візерунки; друковані видання; кліпарт (набір графічних елементів дизайну); подарункові теги; теми веб-сайту; фотогалереї; веб-графіки; веб-шаблони і будь-який інший елемент, який може бути в електронному вигляді (зберігається у файлі або декількох файлах).

З приводу того, чи є віртуальні об'єкти майном, досі точаться дискусії. З огляду на міжнародну практику можна з упевненістю стверджувати, що ряд таких держав, як Південна Корея, Китай, Тайвань уже опрацювали це питання і заклали правовий фундамент у цьому напрямку. Така ситуація пов'язана з тим, що зазначені країни на пару кроків попереду щодо віртуалізації суспільства в цілому і економіки зокрема. Ще в 2001 році Міністерство Юстиції Тайваню своєю постановою визнало, що віртуальні об'єкти є майном, яке може бути відчужено і / або передано будь-кому. Дії, які вчиняються щодо таких об'єктів, варто розцінювати як такі, що вчиняються зі звичайної власністю.

Причин для такого рішення було декілька. По-перше, це було зроблено для того, щоб правильно кваліфікувати злочини, вчинені у сфері віртуальної власності та передбачити покарання за незаконні дії. По-друге, щоб уніфікувати розуміння правової природи походження віртуальних об'єктів. По-третє, для того, щоб регламентувати на державному рівні обіг віртуальних об'єктів.

Звернімо увагу на те, що відносно віртуального майна як об'єкта правовідносин час від часу виникають розбіжності між правовласником і користувачем цих ресурсів і часто це переростає у серйозні конфлікти. З цього приводу Д. Гузь слушно наводить такі судові справи, які відображають правову природу виникаючих спорів, а саме справи Peter Ludlow vs. Electronic Arts, Bragg vs. Linden Lab. Наведені рішення взаємопов'язані. У двох суперечках фігурують сервіси з віртуальними світами, але самі ситуації принципово відрізняються.

У справі Peter Ludlow vs. Electronic Arts статті Пітера Ладлоу були визнані аморальними і саме через це його виключили з віртуальної спільноти. Після цього він зі своїми журналістськими розслідуваннями успішно перебрався в інший віртуальний світ під назвою «Second life», який фігурує в другій ситуації. У справі Bragg vs. Linden Lab Марка Брагг позбавили права власності на віртуальну землю, вартість якої коливалася від 4000 до 6000 доларів США. Адміністрація гри виявила в діях Брагга зловживання механікою гри, що спричинило конфлікт. У зв'язку з тим, що він незаконним шляхом придбав одну ділянку віртуальної землі, його аккаунт був заблокований, а всі належні йому ділянки розпродані на аукціоні за ціною, набагато нижчою за ринкову¹.

Повертаючись до українських реалій, слід зазначити, що в Україні єдиним механізмом захисту своїх прав на віртуальний об'єкт в Інтернеті є суд. Для відстоювання своєї позиції щодо віртуальних об'єктів не складно буде прикріпити до позову роздрукований знімок (screenshot) з екрану, а ось що стосується ідентифікації користувача, – це може стати проблемою, адже складно довести, що, наприклад, під ніком «*Rak s gory*» – це ви, а інша особа з ніком «*VOVAN2*» вас обравив, обдувив чи не повернув віртуальну річ за ціною тисячі реальних гривень. Якщо ви використовуєте сервери цифрової дистрибуції² такі, як Steam, Origin, GameTap або UPLAY, то можна з'ясувати, хто буде відповідачем через реєстраційні відомості: прізвище, ім'я, по батькові, електронна пошта, платіжні реквізити (якщо такі вводилися). Однак, для цього необхідно буде зробити запит на сервер, де зберігається вся ця інформація. Найчастіше це є зовсім нерезультативним, оскільки такі запити ігноруються адміністрацією.

Стосовно виявлення відповідача за його IP-адресою слід враховувати наступне: така можливість є, але проблема в тому, що користувачі часто підключаються до мережі Інтернет з динамічного IP чи

¹ Гузь Д. Проблемы правового регулирования интернет-деятельности [Електронний ресурс] / Д. Гузь // Інтернет-право UA. – Режим доступу: <https://ilaw.net.ua/problems-i-pravovoho-rehulyrovanyua-ynternet-deyatelnosti/>.

² Цифрова дистрибуція – один із сучасних методів поширення легального електронного контенту Інтернет-каналами без використання матеріальних носіїв. Перевага цифрової дистрибуції полягає в легкому і швидкому пошуку та придбанні копій необхідного програмного забезпечення.

можуть використовувати браузер Tor. Такий браузер забезпечує анонімність з'єднання в мережі, яка гарантується за рахунок мережі серверів Tor, що шифрують дані користувача, перед тим як потрапити до зовнішнього світу через вихідний сервер. Перенаправлення розподіляється між серверами, розташованими всією земною кулею випадковим чином.

До того ж он-лайн ігри з великою кількістю користувачів (MMORPG) уже не такі як раніше, коли IP-адресу всіх гравців можна було подивитися, прописавши просту консольну команду. Таким чином, у разі подання позовної заяви до суду про захист своїх прав на віртуальні об'єкти необхідно врахувати безліч нюансів.

Також розповсюдженою є служба VPN, яка унеможливорює визначення IP-адреси користувача. VPN (англ. Virtual Private Network – віртуальна приватна мережа) – узагальнена назва технологій, що дозволяють забезпечити одне або кілька мережних з'єднань поверх іншої мережі (наприклад, Інтернет). Незважаючи на те, що комунікації здійснюються мережами з меншим або невідомим рівнем довіри (наприклад, публічними мережами), рівень довіри до побудованої логічної мережі не залежить від рівня довіри до базових мереж завдяки використанню засобів криптографії (шифрування, аутентифікації, інфраструктури відкритих ключів, засобів захисту від повторів і змін, що передаються логічною мережею повідомлень)¹.

Віртуальні приватні мережі можуть забезпечити співробітникам безпечний доступ до корпоративної мережі в той час, як працівник перебуває за межами офісу. Вони використовуються для безпечного підключення географічно розділених офісів організації, створюючи одну згуртовану мережу. Окремі користувачі Інтернету можуть забезпечити свої бездротові транзакції з VPN, щоб обійти географічні обмеження і цензуру, або для підключення до проксі-серверів з метою захисту особистої ідентичності та місця розташування. Тим не менш, деякі інтернет-сайти блокують доступ до відомої технології VPN для запобігання обходу їх гео-обмежень.

¹ Технологія віртуальних приватних мереж (VPN): сутність, способи побудови VPN, класифікація, використовувані протоколи [Електронний ресурс]. – Режим доступу: http://om.net.ua/4/4_2/4_29876_tehnologiya-virtualnih-chastnih-setey-VPN-sushchnost-sposobi-postroeniya-VPN-klassifikatsiya-ispolzumiye-protokoli.html.

Логічним постає питання: чи є можливість у користувача Інтернет передати права на віртуальне майно?

Практично всі віртуальні об'єкти, що є у всесвітній мережі, належать «юзерам» на праві користування і майже нічого на праві власності.

В Україні питання передання та спадкування віртуальних об'єктів стоять не так гостро, як в країнах, де віртуальне майно визнається та регулюється на законодавчому рівні. Однак українці не є винятком із загального правила, тому вони також стикаються з цим питанням.

У кінці 2012 року в мережі з'явилася інформація, що відомий актор Брюс Вільс збирається звернутися з позовом до *Itunes* з приводу бажання передати у спадок свою медіатеку і підбірку кінофільмів. Але згодом він відмовився від позову, оскільки йому пояснили, що він придбав лише ліцензію на прослуховування і перегляд, але не право власності на самі медіа файли.

Таким чином, після смерті людини її віртуальні здобутки в прямому сенсі потрапляють у правовий вакуум. Це пов'язано з тим, що поки немає єдиного правового підходу до передачі віртуального майна, однак з'являються окремі законодавчі ініціативи з цього приводу.

Американський штат Делавер створив прецедент, ухваливши закон про право спадкування акаунтів в онлайн-сервісах і даних, розміщених в інтернеті, після смерті людини. У законі зазначено, що юрист, відповідальний за реалізацію заповіту користувача, може передати доступ певного члена сім'ї до його електронної пошти, акаунтів в соціальних мережах, передплати на сервіси, «хмарні» сховища та інші дані, розміщені в Інтернеті. Закон надає дуже широке тлумачення цифровим активам, що позитивно вплине на подальший розвиток віртуального спадкування. Окремо варто відзначити, що на основі вищезазначеного нормативного акту було розроблено уніфікований акт, який рекомендовано прийняти у всіх штатах країни.

«Все більше людей ведуть активну онлайн-життя, і це створює складності, коли людина помирає або стає недієздатним», – йдеться в поясненні до закону. Один з розробників закону Деріл Скотт відзначив, що нові правила дозволять захистити права та інтереси людини в світі електронних комунікацій.

У той же час новий закон може вступити в протиріччя з нормами федерального законодавства США. Закон, прийнятий в 1986 році, забороняє компаніям, що забезпечує електронну комунікацію користувачів, розкривати дані без згоди власника або рішення влади.

Допоки не створено однакового механізму спадкування, деякі сервіси вирішують це питання самостійно. Ряд онлайн-сервісів вже враховують у політиці використання особистих даних питання про роботу акаунтів покійних користувачів. Так, наприклад, члени сім'ї покійного можуть звернутися до адміністраторів Google, Twitter і Facebook з проханням деактивувати його акаунти за умови надання відповідних документів. Однак у більшості випадків доступ безпосередньо до даних облікових записів сервіси не надають.

Також користувач поштового сервісу Gmail може доручити Google передати доступ до його електронної пошти іншому користувачеві, якщо акаунт неактивний протягом певного періоду.

Facebook в цьому плані не відстає: користувачеві надається можливість визначити долю свого облікового запису власноруч або обрати розпорядника акаунта. Відтак, якщо буде встановлено, що акаунт знаходиться в пам'ятному статусі¹, зберігач (особа, яку наділили правами розпоряджатися акаунтом) зможе вчиняти певні дії від імені першочергового власника облікового запису. Вищезазначені веб-сервіси надають право вибору користувачеві: він може видалити свій акаунт, переписати на когось або просто лишити як є, але, на превеликий жаль, не всі провайдери онлайн послуг врегулювали це питання. На відміну від акаунтів у Facebook та Google, акаунти платіжної системи Alipay не спадкуються, але адміністрація заявляє, що можна успадкувати кошти, що лишилися на акаунті.

Всі веб-сервіси такі, як пошукові системи, соціальні мережі та інші, встановлюють правила їх використання самостійно. Це ж стосується і передання та спадкування віртуальних об'єктів. Так, наприклад, Правила користування найрозповсюдженішої соціальної мережі на пострадянському просторі «ВКонтакте»² визначають умови

¹ Стан акаунта, коли він фактично не функціонує, але зберігає певні функції.

² Правила використання сайту «ВКонтакте» [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://vk.com/terms>.

використання та розвитку сайту, а також права та обов'язки його користувачів і адміністрації. Пункт 3.2. Правил встановлює умови, відповідно до яких права на використання інформації та результатів інтелектуальної діяльності (включаючи, але не обмежуючись літературними, музичними, аудіовізуальними творами та фонограмами, творами графіки та дизайну, фотографічними творами, програмами для ЕОМ) у складі окремих розділів сайту можуть належати користувачам сайту та іншим особам, які самостійно створили і / або розмістили зазначені об'єкти на сайті без безпосередньої участі адміністрації сайту. А пункт 5.8 зазначає, що адміністрація сайту вживає всіх необхідних заходів для захисту персональних даних користувача від неправомірного доступу, зміни, розкриття чи знищення. Адміністрація надає доступ до персональних даних користувача тільки тим працівникам, підрядникам та агентам адміністрації, яким ця інформація необхідна для забезпечення функціонування сайту і надання користувачеві доступу до його використання. Адміністрація сайту має право використовувати надану користувачем інформацію, в тому числі персональні дані, а також передавати її третім особам, з метою забезпечення дотримання вимог чинного законодавства Російської Федерації, захисту прав та інтересів користувачів, адміністрації сайту, третіх осіб (в тому числі з метою виявлення, перевірки / розслідування та/або припинення протиправних дій). Розкриття наданої користувачем інформації може бути вироблено лише відповідно до чинного законодавства Російської Федерації на вимогу суду, правоохоронних органів. До того ж відповідно до п. 5.9. користувач не має права передавати свої логін і пароль третім особам, несе повну відповідальність за їх збереження, самостійно обираючи спосіб їх зберігання. Користувач на який він використовує апаратно-програмному забезпеченні може дозволити зберігання логіна і пароля (з використанням файлів cookies) для подальшої автоматичної авторизації на сайті. Таким чином, Правила користування сайту «ВКонтакте» чітко визначають заборону передання доступу до свого аккаунту третім особам.

Наріжним каменем спадкування віртуального майна є договірна сторона цих відносин. Основним документом, що їх підтверджує, є згода користувача і ліцензіара програмного забезпечення (EULA-

ліцензійна угода з кінцевим споживачем). Провайдери Інтернет-послуг часто зловживають своїм становищем при складанні цієї угоди. В цьому документі, зазвичай, визначається, що після смерті власника облікового запису ніхто не може отримати доступ до нього і будь-які права на інформаційний зміст будуть анульовані.

У світовій практиці вже є непоодинокі випадки, коли особам було відмовлено у праві на доступ до аккаунтів померлих. Прикладом слугує ситуація, коли дружина не змогла отримати доступ до аккаунта померлого чоловіка. Справа пов'язана з китайською телекомунікаційною компанією *Tencent* та її меседжером *QQ*. В історії переписки померлого зберігалися сімейні фото та певна інформація, яку дружина хотіла отримати. Але, виходячи з правил користування *QQ*, вхід до запису можна вчинити лише за допомогою паролю, якого пані Ванг не мала, що в значній мірі обмежило її права.

Проблемні питання спадкування аккаунтів також висвітлює ситуація, яка склалася ще в 2005 році у сім'ї Елсворт і пошукового сервісу *Yahoo*. Джастін Елсворт помер під час бойових дій в Іраку. Батько померлого, Джон Елсворт, виявив бажання з пошти сина написати всім друзям і товаришам прощальне повідомлення, але адміністрація *Yahoo* в цьому йому відмовила. Він звернувся до суду з вимогою отримати контактну інформацію з пошти. Суд постановив, що батьки мають право на доступ до інформації загиблого сина. Натомість, *Yahoo* скопіював всі електронні адреси на електронний носій і передав батькам загиблого, однак доступу до поштової скриньки так і не надав.

Наведене свідчить про наявність спірних питань між спадкуванням віртуальних об'єктів і розголошенням персональної інформації та про уніфіковані підходи до вирішення подібних проблем. Уваги заслуговує й ситуація, яка склалася на найбільшій азіатській торговій е-платформі *Taobao*. Господарка Інтернет-магазину померла, а її онлайн-сервіс «завис» у віртуальному просторі. З найближчих родичів у неї лишився наречений. Адміністрація *Taobao* взяла на себе відповідальність за розпорядження її магазином до винесення судом рішення. Однак фахівці наголошують на неоднозначності правового режиму віртуальних об'єктів і на тому, що не всі вони можуть від-

чужуватися. Ця справа викликала неабиякий ажіотаж серед користувачів ресурсу, оскільки від цього ніхто не застрахований¹.

Вище було наведено декілька прикладів, які ілюструють ситуацію щодо передання і спадкування віртуальних об'єктів, з яких можна дійти таких висновків: Україні слід скористатися світовим досвідом і визначити правовий режим віртуального майна на законодавчому рівні, прирівнявши віртуальне майно до звичайного; слід уніфікувати підхід до вирішення питання щодо передання та спадкування віртуального майна шляхом створення одноманітних вимог до ліцензійних угод (end-user-agreement license); запровадити використання послуги сервісів цифрового спадкування (створити веб-сервіси, які безкоштовно або за визначену плату зберігатимуть інформацію, яка дає змогу отримати доступ до соціальних профілів, ігрових аккаунтів та електронних платіжних систем користувача).

¹ Гузь Д. Спадкування віртуального майна [Електронний ресурс] / Д. Гузь // Інтернет-право UA. – Режим доступу: <https://ilaw.net.ua/spadkuvannya-virtualnoho-majna/>.