РОЗДІЛ 3
ЦИВІЛЬНЕ ПРАВО І ЦИВІЛЬНИЙ ПРОЦЕС; СІМЕЙНЕ ПРАВО; МІЖНАРОДНЕ ПРИВАТНЕ ПРАВО

DOI https://doi.org/10.24144/2307-3322.2021.69.14
УДК:347

ЗАХИСТ ВІРТУАЛЬНОЇ ІГРОВОЇ ВЛАСНОСТІ: НАЦІОНАЛЬНИЙ ТА ЗАРУБІЖНИЙ ДОСВІД

Булеца С.Б.,
докторка юридичних наук,
професорка, завідувачка кафедри
цивільного права та процесу
ДВНЗ «Ужгородський національний університет»
ORCID ID: https://orcid.org/0000-0001-9216-0033

Тегза А.В.,
студентка 3-го курсу
юридичного факультету
ДВНЗ «Ужгородський національний університет»

Булеца С. Б., Тегза А. В. Захист віртуальної ігрової власності: національний та зарубіжний досвід.

Віртуальна реальність зазвичай використовується в рекламі, відеоіграх, кіно, розвагах, освіті, навчанні, симуляції, архітектурі, інженерії та оборонній промисловості. Застосування віртуальної реальності в індустрії розваг може призвести до юридичних проблем, які необхідно вирішити під час визначення відносин між зацікавленими сторонами, особливо коли розглядаються обсяг транзакцій у віртуальному світі та торгівлі віртуального ринку. Зростаючий рівень використання Інтернету розвинув багато-мільярдну галузь, яка займається виключно віртуальною власністю. У цифровому світі цифровий вміст можна незаконно копіювати, оприлюднювати чи іншим чином поширювати кількома клацаннями миші за лічені секунди з будь-якої точки світу. Боротьба з піратством та порушенням прав, у тому числі авторських, в Інтернеті з кожним днем стає все більш актуальною для правовласників. Забезпечення прав в Інтернеті, де щосекунди обмінюється величезна кількість даних у всьому світі, є ще однією складною темою. Це також стосується віртуальних середовищ. В науковій статті було проаналізовано вітчизняну та зарубіжну судову практику у сфері захисту віртуальної ігрової власності, проведено дослідження перешкод для захисту віртуальної власності, а також запропоновано спосіб подолання проблеми шляхом розробки закону про постачальників послуг віртуальних об'єктів, яким би врегулювались відносин щодо реєстрації постачальників послуг віртуальних об'єктів, моніторингу їх діяльності, визначення прав та обов'язків осіб, які користуються такими об'єктами, ризики, пов'язані з використанням послуг віртуальних активів та вирішенням спорів, що виникають із контрактів та угод між постачальником послуг віртуальних активів та його клієнтами. Крім цього, автори статті пропонують створення блокчейн-ігор як децентралізованих додатків, які не лише зроблять користувача повноцінним власником віртуального ігрового майна, а й усувають посередників у відносинах між користувачем і розробником гри та в свою чергу значно понизять витрати на утримання сервера.

Ключові слова: захист, порушення, віртуальна власність, віртуальні об'єкти, онлайн-гра, акаунти, аватар, ігрові предмети, судова практика.

Buletsa S. B., Tegza A. V. Protection of virtual gaming property: national and foreign experience.

Today, we live in a world surrounded by virtual reality. Virtual reality is commonly used in advertising, video games, cinema, entertainment, education, training, simulations, architecture, engineering and the defense industry. Applications of virtual reality in the entertainment industry can give rise to several legal questions that need to be addressed when determining the relationship between stakeholders, especially when the transaction volume in the virtual world and virtual market trades are considered. In a digital world, digital contents can be illegally copied, communicated to the public or otherwise distributed with several clicks of a mouse within seconds from anywhere in the world. Fighting piracy and infringement of rights, including copyright, on the Internet becomes more and more important for right holders each day. Enforcement of rights on the internet, where huge amount of data are exchanged across the world every second, is another challenging subject. This is also the case for virtual environments. The scientific article analyzed domestic and foreign jurisprudence in the field of protection of virtual gaming property, conducted research on barriers to protection of virtual property, and proposed a way to overcome the problem by developing a law on virtual service providers, which would regulate relations on registration of service providers. virtual facilities, monitoring their activities, determining the rights and obligations of persons using such facilities, the risks associated with the use of virtual asset services and resolving disputes arising from contracts and agreements between the virtual asset service provider and his customers. In addition, the authors propose to create blockchain games as decentralized applications that will not only make the user a full owner of virtual gaming property, but also eliminate intermediaries in the relationship between user and game developer and in turn significantly reduce server maintenance costs.

Key words: protection, infringement, virtual property, virtual objects, online game, accounts, avatar, game objects, litigation.

Постановка проблеми. Сьогодні ми живемо у світі, оточеному віртуальною реальністю. Віртуальна реальність зазвичай використовується в рекламі, відеоіграх, кіно, розвагах, освіті, навчанні, симуляції, архітектурі, інженерії та оборонній промисловості.

Застосування віртуальної реальності в індустрії розваг може призвести до юридичних проблем, які необхідно вирішити під час визначення відносин між зацікавленими сторонами, особливо коли розглядаються обсяг транзакцій у віртуальному світі та торгівлі віртуального ринку. Зростаючий рівень використання Інтернету розвинув багато-мільярдну галузь, яка займається виключно віртуальною власністю. Об'єкти віртуальної власності існують у середовищі, яке по суті має дуже обмежені юридичні можливості переслідування злочинців, які вчиняють злочини у віртуальному світі, такі як крадіжка віртуальної власності. На жаль, відсутність цілісної міжнародно-правової бази для визначення віртуальної власності створює суперечливі або зовсім недостатні шляхи правового захисту власників віртуальної власності.

Стан опрацювання проблематики. Вагомий внесок у дослідження даної проблематики зробили талановиті як вітчизняні, так і зарубіжні науковці: В. Ерланк,, Дж. Нельсон, П. Палка, Дж. Фейрфілд, Д. Хантер, Д. Шелдон Р. Є. Еннан, К. В., К. Г. Некіт, М.А. Рожкова, Є.О. Харитонов. Однак, наукові дослідження вищевказаних вчених розкривають лише окремі аспекти правового регулювання відносин у сфері віртуальної власності, тому ми маємо змогу внести свої корективи і зробити відповідні висновки.

Метою статті є комплексне дослідження проблем та способів захисту у сфері віртуальної ігрової власності, а також аналіз судової практики зарубіжних країн та національних судів.

Виклад основного матеріалу.

Останніми роками, зі стрімким розвитком ігрової індустрії, цінність віртуальної власності, як-от ігрові акаунти, обладнання та реквізит, стала все більш помітною, а пов'язані з цим суперечки значно зросли. Проблема на будь-якого ринку полягає в тому, що за рахунок задіяння реальних грошей у віртуальному просторі, неодмінно відбуваються недійсні та фальсифіковані транзакції, що тягнуть за собою вирішення суперечок, які користувачі в подальшому оспорюють в суді. Нова проблема полягає в тому, що не дуже зрозуміло, чим, з юридичної точки зору торгується і хто має на це права.

Багато вчених закликали та пропонували різні рішення для створення конкретних прав власності на користь геймерів, наприклад, обмеження обсягу та повноважень ліцензійних угод [1] , ухвалення законодавчих актів, що стосуються захисту цифрових предметів, або створення судами загального права для вирішення природи прав на цифрові товари (як і історичний розвиток права нерухомості) [2]. Деякі суди почали визнавати права власності споживачів на віртуальні предмети. Наприклад, у 2019 році суд у Франції постановив, що споживачі мають право перепродавати ігри, які вони купили в мага-

зині Steam. [3]. Так само у 2010 році фінський суд постановив, що обвинувачений може бути винним у крадіжці за злом облікового запису MMORPG та крадіжку віртуальних предметів потерпілого [4].

Там, де є законодавчий дефіцит, здається, також є ймовірність крадіжки, навіть у грі, принаймні там, де це дозволяють розробники. Навіть якщо вони цього не роблять, хакери можуть обійти гру, щоб викрасти власність. Шахрайство також є цілком реальною можливістю будь-якої онлайн-транзакції [5]. Суперечки щодо ігрової власності можуть призвести навіть до насильства в реальному світі. Так, один гравець у Шанхаї зарізав іншого ножем за продану йому позичену «шаблю дракона» [6], а в Бразилії викрали найкращого гравця і з погрозою застосування зброї, вимагали його пароль, щоб таким чином вкрасти його обліковий запис [7].

Є численні випадки «віртуальних» крадіжок і пограбувань у Китаї, Тайвані та Південній Кореї, де поліція серйозно сприймає їх як справжні злочини, і в результаті ці країни почали розробляти правові режими роботи з віртуальною власністю, надання гравцям прав у реальному світі на віртуальні товари [8]. Наприклад, китайський суд наказав повернути порушнику вкрадену віртуальну зброю одного гравця [9], а корейські суди розглянули понад 350 справ, пов'язаних із віртуальними світами [10].

За межами Азії такі випадки менш поширені, але вони ростуть. У першій американській справі з цього питання позивачі, які продавали ігрове майно, навели аргумент Локка, що вони продали час і зусилля, затрачені на його отримання. Цей аргумент був відхилений судом, але остаточного рішення не було винесено, оскільки у позивачів закінчилися гроші [11].

Коли віртуальна власність гри втрачена, гравець зазвичай безпосередньо просить постачальника ігрових послуг відновити віртуальну власність і компенсувати втрату. Тому між гравцем та постачальником ігрових послуг часто виникають пов'язані суперечки. У таких спорах суд зазвичай оцінює відповідальність кожної зі сторін за принципом приписування вини.

Наприклад, у спорі щодо контракту на мережеві послуги між Ван Цзе та Guangzhou NetEase Computer System Co., Ltd. [12], позивач не входив у систему протягом багатьох років після реєстрації ігрового облікового запису, а коли він знову увійшов, він виявив що ігровий персонаж з облікового запису зник, тому він вимагав від постачальника ігрових послуг повернути його ігровий персонаж або виплатити компенсацію. Суд постановив, що відповідач вжив ряд заходів безпеки, таких як динамічні паролі, і виконав основні зобов'язання щодо безпеки, а саме сповіщення та нагадування, коли ігровий обліковий запис позивача було визнано неактивним, тому вини у діях відповідача суд не виявив, відповідно позовні вимоги позивача було відхилено.

У сучасній судовій практиці суд зазвичай вимагає від гравців надати докази, які підтверджують, що постачальник ігрових послуг не виконав своїх зобов'язань із захисту безпеки на підтвердження факту вини постачальника у втраті віртуальної власності гри, як правило, на основі загального принципу « хто стверджує, той надає докази». Наприклад, у справі «Лу проти компанії», щодо контракту на обслуговування мереж[13] суд постановив, що позивач не надав доказів, які б підтверджували вину відповідача у крадіжці обладнання, і відхилив позов позивача.

Для гравців, які торгують віртуальною власністю, постачальники ігрових послуг зазвичай обмежують свої угоди про надання послуг. Наприклад, «Угода про обслуговування користувачів ігор iQIYI чітко визначає, що «користувачам заборонено приватно торгувати або передавати ігрові облікові записи, віртуальну валюту, віртуальний реквізит та інші предмети» [14].

Якщо постачальник ігрових послуг виконує зобов'язання щодо нагадування відповідно до умов, коли гравець реєструє обліковий запис і приєднується до гри (наприклад, позначає жирним шрифтом, що відповідна угода добровільно перевірена та погоджена користувачем, тощо), суд зазвичай визнає дійсність такої угоди. Дійсність цієї угоди в основному відображається у суперечках між продавцем/отримувачем віртуальної власності гри та постачальником ігрових послуг. По-перше, штрафні заходи, вжиті постачальниками ігрових послуг для блокування гравців відповідно до угоди про надання послуг, не є порушенням. Наприклад, у справі Zou Yuliang проти Guangzhou NetEase Computer System Co., Ltd. щодо деліктної відповідальності [15], постачальник ігрових послуг (відповідач) вказав в угоді про надання послуг, що, якщо користувач (позивач) не отримав письмового дозволу від постачальника ігрових послуг, то він не може продавати ігровий реквізит з метою отримання прибутку, інакше постачальник має право вжити заходів, наприклад, призупинити обліковий запис. Позивач отримав прибуток зарахунок різниці в ціні, купуючи та продаючи ігрову валюту та ігрове обладнання на онлайн-платформі, яка не належала відповідачу. Після того, як відповідач дізнався, рахунок був заблокований. Позивач подав до суду та просив відповідача розблокувати ігровий обліковий запис.

Суд визнав, що поведінка позивача щодо купівлі-продажу ігрової валюти та ігрового обладнання порушувала положення договору про надання послуг відповідача та являла собою порушення договору, а відповідач мав право призупинити дію облікового запису позивача відповідно до договору про надання послуг, що він і зробив, тому в його діях не було порушення.

По-друге, передача ігрової віртуальної власності не є обов'язковою для постачальника ігрових послуг, і правонаступник не має права вимагати від постачальника ігрових послуг виконання або утримання від конкретних дій. Наприклад, у справі Zhao Desheng проти Beijing Changyou Times Digital Technology Co., Ltd. щодо спору про контракт на мережеве обслуговування [16], позивач придбав ігровий обліковий запис, який бере участь у справі, у сторонньої особи, але оскільки інформація облікового запису була змінена стороннім шляхом аутентифікації за справжнім іменем, він не міг увійти в даний обліковий запис та користуватись ним. Позивач звернувся до постачальника ігрових послуг (відповідача) з проханням відновити ігровий обліковий запис. Суд визнав, що угода користувача про надання ігрових послуг прямо забороняла передачу ігрового облікового запису, а відповідний ігровий обліковий запис не був дозволений до передачі за угодою сторін. Отже, купівля позивачем не була юридично обов'язковою для відповідача, тому суд відхилив вимоги позивача.

Що стосується способів захисту прав власників віртуальних об'єктів в Україні, то на них поширюється правовий режим власності. Незважаючи на стрімкий розвиток гейміндустрії в Україні винесено досить небагато вироків пов'язаних із крадіжкою ігрового майна в комп'ютерних онлайн-іграх, однак такі випадки все ж мають місце.

Так, у справі № 333/714/20 Комунарський районний суд Запоріжжя оштрафував на 10 тис. 200 грн шахрая, який вкрав чужий обліковий запис у комп'ютерній грі World of Tanks. У вироку суду йдеться, що 4 жовтня 2019 р. о 22 год. 27 хв. обвинувачений, діючи умисно, використовуючи належний йому персональний комп`ютер, який надає можливість доступу до мережі Інтернет, шляхом незаконних операцій, самочинно, без дозволу власника, несанкціоновано втрутився до роботи комп`ютерної мережі, а саме до особистого кабінету потерпілого, на його обліковий запис клієнтської онлайн-гри «World of Tanks», методом перебору ідентифікаційних даних: логіна та пароля, успішно пройшов автентифікацію й незаконно отримав право доступу та керування особистим кабінетом потерпілого до ігрового аккаунту «World of Tanks». Після отримання доступу до вищевказаного аккаунту здійснив його продаж невстановленій особі [17].

Схожою є справа № 726/361/21, де потерпілому було завдано матеріальну шкоду на загальну суму 7733,00 гривень. За матеріалами справи визначається, що 11 грудня 2020 року о 09 годині 45 хвилин обвинувачений, з корисливим мотивом, переслідуючи мету особистого збагачення, таємно, незаконно, усвідомлюючи протиправних характер свого діяння, передбачаючи та бажаючи настання відповідних негативних наслідків, зайшовши на ігровий аккаунт та граючи в онлайн гру «World of tanks» під ніком потерілої особи за закріпленим email скористався банківською карткою, яка належала потерпілому, яка була зареєстрована в ігровому акаунті та прикріплена до гри «World of tanks», викрав гроші на загальну суму 7733 гривень, здійснивши оплату через дану банківську картку, придбавши внутрішньо-ігрові предмети (ігрові коробки) в онлайн-грі «World of tanks». У результаті, компакт-диск DVD-R «Ridata» із відеозаписом огляду системного блоку як речовий доказ було вирішено конфіскувати у дохід держави, а обвинуваченому призначити покарання у виді 80 годин громадських робіт [18].

Також поширені випадки коли викрадають не сам акаунт а конкретні ігрові речі персонажа гри. Так, у справі № 761/3235/18, що невстановлена особа в період з 09.52 годин до 10.01 годин 01.10.2017, віддалено, за допомогою мережі Інтернет, з корисливої зацікавленості за допомогою ігровою платформи «Steam» викрала і перенесла ігрові предмети, а саме «Playeruncknown's Trenchcoat» (плащ для персонажа) і «Twitch Prime Boots» (черевики для персонажа) гри «Playerunknown's Battlegrounds», а також 138 ключів від кейса операції «Гідра» і 2 ключа від хромового кейса №3 гри «Counter-Strike: Global Offensive», які потерпілий заробив в ході ігрової діяльності в зазначених віртуальних іграх. Після чого вищевказані речі були виставлені на продаж в даній грі [19].

Висновки. Отже, загальноприйнято, що як нематеріальні активи віртуальні предмети не кваліфікуються як «майно» відповідно до права власності. З іншого боку, віртуальні предмети можуть бути захищені законодавством про інтелектуальну власність. Суди різних країн не мають єдиних поглядів щодо належності віртуальних активів до об'єктів права власності, а нормативне вирішення цього питання має поодинокий характер. Існує нагальна необхідність переосмислення традиційних уявлень про право власності, поширення його правового режиму на віртуальні об'єкти, що забезпечить реальний захист користувачів у випадку виникнення спору з цього приводу.

Таким чином, у цифровому світі цифровий вміст можна незаконно копіювати, оприлюднювати чи іншим чином поширювати кількома клацаннями миші за лічені секунди з будь-якої точки світу. Боротьба з піратством та порушенням прав, у тому числі авторських, в Інтернеті з кожним днем стає все більш актуальною для правовласників. Забезпечення прав в Інтернеті, де щосекунди обмінюється величезна кількість даних у всьому світі, є ще однією складною темою. Це також стосується віртуальних середовищ.

Тож, для забезпечення ефективного захисту віртуальної власності пропонується розробити закон про постачальників послуг віртуальних об'єктів, яким би врегулювались відносин щодо реєстрації постачальників послуг віртуальних об'єктів, моніторингу їх діяльності, визначення прав та обов'язків осіб, які користуються такими об'єктами, ризики, пов'язані з використанням послуг віртуальних активів та вирішенням спорів, що виникають із контрактів та угод між постачальником послуг віртуальних активів та його клієнтами. Необхідним є визначення правової природи акаунтів як різновиду віртуальної власності, що дозволить їх офіційне введення у цивільний обіг, спадкування та захист прав щодо них. Доцільним вважається також створення блокчейн-ігор як децентралізованих додатків, які не лише зроблять користувача повноцінним власником віртуального ігрового майна, а й усувають посередників у відносинах між користувачем і розробником гри і понизять витрати останнього на утримання сервера.

Список використаних джерел:

1. Kenneth W. Eng, Content Creators, Virtual Goods: Who Owns Virtual Property?, 34 Cardozo Arts & Ent. L.J. 249, 278 (2016).
2. Steven J. Horowitz, Competing Lockean Claims to Virtual Property, 20 Harv. J.L. & Tech. 443, 450 (2007).
3. Sonia Elks, Virtual Goldmine: In-game Goods Fuel Debate Over Digital Ownership, Reuters (Nov. 25, 2019), URL: https://www.reuters.com/article/us-global-videogames-property-analysis-t/virtual-goldmine-in-game-goods-fuel-debate-over-digital-ownership-idUSKBN1Y0032 (дата звернення: 29.12.2021).
4. Andrew Hayward. What is Loot? The Surging Ethereum NFT Role-Playing Phenonemon. URL: https://decrypt.co/80108/what-is-loot-ethereum-nft-role-playing-phenonemon (дата звернення: 29.12.2021).
5. Yans, C. (2004) Virtual Property Brokers promise "We deliver instantly 24 hours a day", Computer Games Magazine, URL: http://www.cgonline.com/content/view/21/40/ (дата звернення: 29.12.2021).
6. Correspondents in Beijing (2005) Cyber-sabre provokes real death, Australian IT, 31 March. URL: http://australianit.news.com.au/articles/0,7204,12711503%5E15404%5E%5Enbv%5E15306-15322,00.html (дата звернення: 29.12.2021).
7. Diaz, J. (2007) Gang Kidnaps Gamer to Get Password Using Fake Orkut Date, GizModo, 20 July. URL: http://gizmodo.com/gadgets/sex,-crime-and-videogames/gang-kidnaps-gamer-to-get-password-using-fake-orkut-date-280966.php (дата звернення: 29.12.2021).
8. Fairfield, J. (2005) Virtual Property, Boston University Law Review, 85, pp. 102-149.
9. Kolz, A. (2004) Virtual IP Rights Rock Online Gaming World, Law.Com, 6 December. URL: http://www.law.com/jsp/article.jsp?id=1101738506769 (дата звернення: 29.12.2021).
10. Economist (2007a) Online gaming's Netscape moment?, The Economist, 7 June. URL: http://www.economist.com/search/PrinterFriendly.cfm?story_id=9249157 (дата звернення: 29.12.2021).
11. Bartle, R. A., (2004a) Pitfalls of Virtual Property, URL: http://www.themis-group.com/uploads/Pitfalls%20of%20Virtual%20Property.pdf. (дата звернення: 29.12.2021).
12. Civil judgment of the Guangzhou Internet Court (2020) Yue 0192 Min Chu № 43330.
13. Shanghai Pudong New District Court (2012) Pu Ming I (Ming) Chu Ji № 22179 Civil judgment.
14. iQIYI Угода про обслуговування користувачів гри URL: http://g.iqiyi.com/regist.php (дата звернення: 29.12.2021).
15. Shanghai Second Interim People's Court (2019) Hu 02 Min Zhong No. 6571 Civil decision.
16. Beijing District People's Court Shijinshan (2016) Jing 0107 Min Chu № 5922 Civil judgment.
17. Рішення Комунарського районного суд м. Запоріжжя від 10.03.2020 р. у справі № 333/714/20. URL: https://protocol.ua/ru/sud_ugon_akkauntu/ (дата звернення: 29.12.2021).
18. Рішення Садгірського районного суду м. Чернівці від 09.03.2021 у справі № 726/361/21 URL: https://reyestr.court.gov.ua/Review/95474066 (дата звернення: 29.12.2021).
19. Рішення Шевченківського районного суду м. Києва від 02.03.2018 у справі № 761/3235/18 URL: https://reyestr.court.gov.ua/Review/72459301 (дата звернення: 29.12.2021).