

СПІВАК О. М.
адвокат

УДК 347
DOI <https://doi.org/10.32842/2078-3736/2024.2.58>

ВІРТУАЛЬНІ АКТИВИ ТА ОН-ЛАЙН ІГРИ: ПРАВОВЕ РЕГУЛЮВАННЯ ТА ПИТАННЯ ЗАХИСТУ

У статті представлено результати системного аналізу правового регулювання та захисту майнових прав на віртуальні активи споживачів он-лайн ігор. З'ясовано наукові підходи до розмежування понять «віртуальні активи» та цифрові активи. Встановлено, що проведення ігор із придбанням віртуальних активів можливе за умови, якщо законодавство не містить заборон на використання віртуальних активів як засобу платежу або як об'єкту обміну на майно (товари), роботи (послуги). Звернуто увагу на питання захисту віртуальної ігрової власності.

Визначено власний підхід до розуміння поняття «віртуальне середовище (або віртуальний світ)», а також зауважено, що на практиці одними з найбільш популярних і комерційно успішних віртуальних просторів є масові багатокористувацькі рольові онлайн-ігри. У таких іграх користувач керує діями вигаданого персонажа, взаємодіючи з іншими персонажами, як керованими комп'ютером, так і іншими користувачами.

Можливість отримання прибутку у віртуальному світі визначається політикою конкретної гри. Розробники онлайн-ігор захищають свої права як власники ліцензій за допомогою Ліцензійної угоди з кінцевим користувачем (EULA) та Умов обслуговування (ToS), складених для гравців. У онлайн-іграх найбільш поширеним є використання трьох віртуальних валют, що відрізняються методом обміну: «система із закритим потоком», «система із відкритим потоком» та «гібридна система».

Підтримано позицію, що об'єкти віртуального світу мають такі ознаки: нетілесний характер; зовнішні впливи аватарів; незалежність; придатність/сприйнятливність до контролю аватарів; використання та цінність.

Доведено, що віртуальними предметами, які можуть бути віртуальним майном у грі є артефакти (екіпірування віртуальних персонажів), віртуальні простори (наприклад, острови) та віртуальні персонажі (аватари).

Ключові слова: віртуальні активи, он-лайн ігри, правові засади, захист прав, персональні дані.

Spivak O.M. Virtual assets and online gaming: legal regulation and security issues

The article presents the results of a systematic analysis of legal regulation and protection of property rights to virtual assets of consumers of online games. Scientific approaches to distinguishing the concepts of «virtual assets» and digital assets have been clarified. It has been established that playing games with the purchase of virtual assets is possible provided that the legislation does not prohibit the use of virtual assets as a means of payment or as an object of exchange for property (goods), work (services). Attention was drawn to the issue of protection of virtual gaming property.

An own approach to understanding the concept of «virtual environment (or virtual world)» is defined, and it is also noted that in practice one of the most popular



and commercially successful virtual spaces are massive multiplayer online role-playing games. In such games, the user controls the actions of a fictional character, interacting with other characters, both computer-controlled and other users.

The possibility of making a profit in the virtual world is determined by the policy of a particular game. Online game developers protect their rights as licensees through an End User License Agreement (EULA) and Terms of Service (ToS) drawn up for players. In online games, the most common is the use of three virtual currencies that differ in the method of exchange: «closed flow system», «open flow system» and «hybrid system».

The position is supported that the objects of the virtual world have the following characteristics: incorporeal character; external influences of avatars; independence; suitability/susceptibility to control of avatars; use and value.

It has been proven that virtual items that can be virtual property in the game are artifacts (equipment of virtual characters), virtual spaces (eg islands) and virtual characters (avatars).

Key words: *virtual assets, online games, legal principles, protection of rights, personal data.*

Вступ. Актуальність теми дослідження обумовлена не тільки прискореними процесами цифровізації, але і значним зростанням охоплення он-лайн грими різновікових верств населення. Масштаби вказаної сфери та отриманні прибутки просто вражають, а відповідно виникає чимало питань про захист прав споживачів при користуванні різними послугами у віртуальному вимірі, придбанні віртуальних активів.

При цьому досліджень у вказаній сфері обмаль. Дмитрик Ольга Олександрівна дослідила співвідношення понять «віртуальні активи» та цифрові активи [1]. О. І. Кулик проаналізував правове регулювання азартних ігор із використанням віртуальних активів. Було встановлено, що проведення таких ігор можливе за умови, якщо законодавство не містить заборон на використання віртуальних активів як засобу платежу або як об'єкту обміну на майно (товари), роботи (послуги) [2]. Дмитро Кобильнік та Марія Никонова проаналізували особливості використання віртуальних активів. Науковці спробували дослідити норми Закону України «Про віртуальні активи», що будуть чинними після набрання чинності ЗУ «Про внесення змін до Податкового кодексу України щодо особливостей оподаткування операцій з віртуальними активами». Вчені визначили, що крім криптовалют під поняття «віртуальні активи» потрапляють також віртуальні товари, невзаємозамінні токени (NFT). Підкреслено важливий досвід використання NFT для зборів гуманітарної допомоги [3]. У колективній монографії «Правова природа особистих немайнових прав особи та прав на віртуальні активи в умовах цифровізації» (за редакцією С. Булеци та М. Менджул) окремі аспекти присвячені аналізу правового режиму віртуального майна, яке використовується в онлайн-грах [4]. Крім того, досліджено захист віртуальної ігрової власності у порівняльно-правовому аспекті. Науковиці дійшли висновку, що: «Блокчейн-ігра є децентралізованим додатком, що не тільки робить користувача повноцінним власником віртуального ігрового майна, але й дозволяє усунути посередника у відносинах «користувач - розробник гри» та дозволяє понизити витрати на утримання сервера» [5]. Водночас чимало аспектів правового регулювання та захисту майнових прав на віртуальні активи споживачів он-лайн ігор не досліджено.

Постановка завдання. Поставлено за мету здійснити системний аналіз правового регулювання та захисту майнових прав на віртуальні активи споживачів он-лайн ігор.

Результати дослідження. Віртуальне середовище (або віртуальний світ) – це інтерактивна комп'ютерна симуляція, яка дає змогу учасникам бачити, чути, взаємодіяти з змодельованими об'єктами та навіть змінювати їх у створеному комп'ютером просторі [6]. Комп'ютерно кероване середовище означає, що комп'ютер контролює всі аспекти віртуального простору. Це здійснюється за допомогою програми (або набору заздалегідь визначених інструкцій чи правил), яка вказує комп'ютеру, як створювати та підтримувати віртуальний світ. Програму,



звісно, розробляють програмісти або розробники програмного забезпечення, які є реальними людьми, тому комп'ютерно кероване середовище фактично модерується людьми. Цікаво, що хоча комп'ютер завжди виконує певні команди програми, щоб відповідати вимогам розробників, точні наслідки часто залишаються непередбачуваними [7].

Щоб вважати онлайн-гру віртуальним світом, вона повинна мати наступні характеристики: включати змодельований світ (середовище), дозволити участь кількох користувачів, які можуть бути ідентифіковані, і забезпечувати можливість взаємодії між ними.

Одними з найбільш популярних і комерційно успішних віртуальних просторів є масові багатокористувацькі рольові онлайн-ігри (Massively Multiplayer Online Role-Playing Games, або MMORPG). У таких іграх користувач керує діями вигаданого персонажа, взаємодіючи з іншими персонажами, як керованими комп'ютером, так і іншими користувачами. Користувач отримує винагороди та досвід від цієї взаємодії. Отриманий досвід дозволяє гравцеві покращувати навички та вміння свого героя, а винагороди (у вигляді ігрової валюти або внутрішньоігрових цінних предметів) формують основу економічних відносин між учасниками гри. Вартість окремих внутрішньоігрових об'єктів (наприклад, елементів екіпіровки героя або моделі танка) може варіюватися від кількох десятків до десятків тисяч доларів США [8].

Заробляти на віртуальних онлайн-іграх можна не лише через продаж скінів та персонажів. Користувач може створити пістолет у грі, яка дозволяє розробку віртуальних предметів, і отримати за це прибуток. Хтось може заробляти, контролюючи персонажа іншого гравця протягом години, а інші можуть вигравати мільйони доларів призових за перемогу на віртуальному острові перед мільйонами глядачів. Це є частиною віртуальної економіки — складної сукупності платформ, молодих та часто сумнівних торгових майданчиків, досвідчених гравців, мінливих активів та амбітних новаторів, які діють виключно у цифровому середовищі. Ця економіка знаходиться за цифровою завісою, невидимою для більшості з нас, але всередині неї кипить діяльність і відкриваються нові можливості. Цей новий економічний рубіж може стати рішенням для подолання розриву у рівні добробуту між поколіннями [9].

Можливість отримання прибутку у віртуальному світі визначається політикою конкретної гри. Розробники онлайн-ігор захищають свої права як власники ліцензій за допомогою Ліцензійної угоди з кінцевим користувачем (EULA) та Умов обслуговування (ToS), складених для гравців. У кожній Умові обслуговування зазначається, що програмне забезпечення, веб-сайт та інші засоби, надані розробником, є його власністю. Однак на практиці ця віртуальна власність часто продається між онлайн-гравцями в реальному світі за реальні гроші. Онлайн-гравці вважають, що віртуальна власність, якою вони володіють, є їхньою, тому вони укладають договори купівлі-продажу, де об'єктом є віртуальна власність. Ця практика продажу з використанням реальної валюти називається торгівлею реальними грошима (RMT) [10].

У онлайн-іграх найбільш поширеним є використання трьох віртуальних валют, що відрізняються методом обміну: «система із закритим потоком», «система із відкритим потоком» та «гібридна система»:

1) «Система із закритим потоком» передбачає, що віртуальні кошти можливо обміняти тільки на віртуальні товари/послуги, а також навпаки. Більшість рольових ігор працюють саме по замкнутій (чи закритій) системі. У 2015 році WoW запровадили «квазізамкнену систему», яка дозволяє купувати токени за реальні кошти через гру, потім можливо купити жетони на ігрових аукціонах в обмін на золото, яке є віртуальним і набувається за вбивство монстра під час гри. Гравець, що продає жетони WoW може купити золото у грі. Крім того, гравець має право використати віртуальні кошти для придбання зброї/ремонті пошкоджених обладунків персонажів. Надаються також опції по використанню жетоні WoW через аукціонні будинки для доповнення для свого облікового запису 30 днів безкоштовної гри.

2) «Система із відкритим потоком» передбачає, що віртуальні кошти можна обмінювати на реальні гроші/товари/послуги, а також на віртуальні товари/послуги. Такі системи доволі гнучкі, наприклад як гра Second Life, що дозволяє гравцю продати внутрішньоігрову валюту за реальні кошти, здійснити віртуальний обмін самостійно або через треті особи, або за допомогою PayPal.

3) «Гібридна система» передбачає обмін реальних грошей на віртуальні кошти/товари та навпаки. Основна особливість гібридних систем, що гравець не використовує віртуальні



кошти для придбання реальних товарів/послуг у третіх осіб. Проте право обміну реальних грошей на віртуальну валюту є, а реальні кошти/віртуальні гроші можна обміняти на віртуальні товари та послуги (наприклад, опції «підвищення сили», «додаткове життя») [11].

Щодня гравець у MMORPG виконує певні дії, але не від себе, а від імені «віртуальної особи» (персонажу/аватару), тим самим породжуючи правові наслідки і для себе, можливо і в реальному світі, через наприклад використання реальних коштів у віртуальному світі.

У. Ерланк здійснив дослідження та дійшов висновку, що об'єкти віртуального світу мають такі ознаки:

1. Нетілесний характер, (не є тілесними із позиції фізики реального світу, проте мають цифрову тілесність у віртуальному просторі).

2. Зовнішні впливи аватарів (у віртуальному просторі діє саме аватар, який є не суб'єктом прав, а об'єктом. Аватар має обліковий запис та уособлює користувача у віртуальному світі).

3. Незалежність. У віртуальному просторі така ознака забезпечується через коди, які є набором символів, що передаються із сервера зберігання та відтворюються у вигляді об'єктів).

4. Придатність/сприйнятливність до контролю аватарів, що передбачають контроль не з боку комп'ютера, хоч програма дозволяє гравцю вчиняти певні дії, але саме він вибирає алгоритм дій та цілі в грі.

5. Використання та цінність, означає, що як і речі реального світу, віртуальні речі можуть бути тим, що здатна контролювати людина. Хоч віртуальна власність часто не має економічної цінності, здатність її перетворитися на реальні гроші, додає їм ознаки – цінності [7].

Висновки. Таким чином, віртуальні предмети, які можуть бути віртуальним майном у грі, включають артефакти (екіпування віртуальних персонажів), віртуальні простори (наприклад, острови) та віртуальні персонажі (аватари). Набути віртуальні власність у грі можна через придбання за віртуальні чи реальні кошти, а також через певні дії у грі.

Список використаних джерел:

1. Дмитрик О. О. Віртуальні активи і цифрові активи: до питання про співвідношення понять. *Право та інноваційне суспільство*. 2021. № 2 (17). С. 248-254.
2. Кулик О. І. Правове регулювання проведення азартних ігор з використанням віртуальних активів. *Вісник ЛТЕУ. Юридичні науки*. 2023. № 14. С. 43-49.
3. Кобильник Д. А., Никонова М. Р. Особливості використання віртуальних активів: фінансово-правовий аспект. *Публічне право*. 2022. № 4 (48). С. 117-125.
4. Правова природа особистих немайнових прав особи та прав на віртуальні активи в умовах цифровізації. / За ред. С. Б. Булеци та М. В. Менджул. Ужгород, 2023. 272 с.
5. Булеца С., Терза А. Захист віртуальної ігрової власності: національний та зарубіжний досвід. *Науковий вісник Ужгородського національного університету. Серія: Право*. 2022. № 69. С. 89-93.
6. Erlank W. Law and property in virtual worlds. *Research Handbook on the Law of Virtual and Augmented Reality* / ed. W. Barfield, M. Blitz. UK, Cheltenham : *Edward Elgar Publishing*, 2018. pp. 636-661.
7. Erlank W. *Property in Virtual Worlds* : Dissertation the degree of Doctor of Laws. Stellenbosch University, 2012. P. 47-48.
8. Full level 13 Runes price. Allods Online. Forum. URL: <https://allods.my.games/forum/index.php?page=Thread&threadID=24638>.
9. The Virtual Economy. L'Atelier BNP Paribas. URL: <https://atelier.net/virtual-economy/> (accessed 15.02.2024).
10. Salsabilla A., Mufidi M., Supriatna R. Aspek Hukum Kebendaan Virtual Property dalam Real Money Trading Ditinjau dari Buku II KUH Perdata dan Akibat Hukumnya terhadap Para Pihak. *Bandung Conference Series: Law Studies*. 2022. Vol. 2. No. 1. H. 488.
11. Darakjian S. Online Gaming and the Pay-To-Win Problem: Legal Deterrence or Industry Self-Regulation? *Loyola of Los Angeles Entertainment Law Review*. 2016. Vol. 36. No. 3. P. 222.

