

ВИРТУАЛЬНЫЕ ОБЪЕКТЫ ЧЕРЕЗ ПРИЗМУ КЛАССИЧЕСКИХ ОТНОШЕНИЙ СОБСТВЕННОСТИ

Е. А. Бойко

Белорусский государственный университет, г. Минск;

law.boykoEAS@bsu.by;

науч. рук. – Е. А. Свадковская, канд. юрид. наук, доц.

Сегодня, когда метавселенная только начинает проникать в повседневную жизнь человека, актуальным становится вопрос о правовой природе виртуальных объектов. На данный момент основная регламентация виртуальных объектов содержится на уровне пользовательских соглашений, однако этого недостаточно для надлежащей правовой защиты имущественных интересов пользователей. Так, целью научной работы является анализ возможности правового регулирования отношений, связанных с виртуальными объектами, на уровне законодательства с учетом особенностей обсуждаемого явления: следует ли распространить на виртуальные объекты категорию «иного имущества» и институт права собственности, признать их объектом интеллектуальной собственности либо же стоит сформулировать виртуальные объекты как самостоятельный объект гражданских прав.

Ключевые слова: виртуальные объекты; виртуальное имущество; виртуальная собственность; объекты права собственности; интеллектуальная собственность.

Виртуальные объекты, или, как их также часто называют, виртуальное имущество, виртуальная собственность, охватывают в своем понятии все существующие в виртуальном пространстве предметы, сходные с предметами реального мира. Это, к примеру, земельные участки и недвижимость метавселенных, статусы, стикеры и сами аккаунты в социальных сетях, перемещенные в виртуальное пространство (токенизированные) арт-объекты, а также самые различные игровые предметы и аватары. Ключевым отличием виртуальных объектов является их нематериальная природа. Судебная практика по всему миру демонстрирует потребность в определении правового статуса виртуальных объектов. В связи с этим следует рассмотреть вопрос о возможностях правового регулирования отношений, связанных с виртуальными объектами, на уровне национального законодательства.

Итак, во-первых, в качестве правовой основы для регламентации виртуальных объектов рассмотрим понятие «иного имущества».

Дефиниция «имущество» в национальном законодательстве отсутствует, и мы можем толковать ее общее значение только через позиции в доктрине и частные упоминания в Гражданском кодексе. Так, устоявшимся в научном сообществе считается понимание имущества как совокупности принадлежащих субъекту гражданского права вещей, имущественных прав и обязанностей [1, с. 16; 2, с. 274; 3, с. 398; 4, с. 401]. Хотя

содержание термина «имущество» и варьируется в зависимости от специфики конкретных правоотношений, в качестве общих признаков всех объектов, признаваемых законодателем имуществом, можно отметить их коммерческую ценность и денежную оценку.

Очевидно, что в современных условиях соответствующими характеристиками обладают и виртуальные объекты, а потому распространение на них категории «имущество» и, следовательно, признание их объектами гражданских прав кажется вполне рациональным.

Более того, это делает возможным применение в отношении виртуальных объектов инструментария норм о договорных отношениях, возмещении вреда и неосновательном обогащении, наследовании, что и сможет обеспечить должную защиту прав пользователей виртуальных пространств.

Что касается понятия «цифрового имущества», то следует отметить, что в Декрете Президента Республики Беларусь от 21 декабря 2017 г. № 8 «О развитии цифровой экономики» [5] белорусский законодатель с прилагательным «цифровой» связал понятие токенов, и теперь при употреблении понятий «цифровое имущество», «цифровая собственность» как правило понимаются активы именно в форме цифровых знаков (токенов), а чаще всего – криптовалюта, т. е. токены, используемые в качестве универсального средства обмена. Так, виртуальное имущество и цифровое имущество существуют для совершенно разных целей: если виртуальные объекты служат для коммуникации, игры, эстетического наслаждения, то криптовалюта – в первую очередь средство платежа.

Во-вторых, при отнесении виртуальных объектов к «иному имуществу» возникает возможность рассмотрения их в качестве объекта права собственности.

В экономическом содержании отношений собственности классически выделяют три элемента. В фактических отношениях, обладая каким-то имуществом на праве собственности, лицо обособляет его от всех иных существующих объектов и ограничивает его использование другими лицами (благо присвоения). При этом у собственника возникает обязанность осуществления ремонта, охраны, несение риска случайной гибели имущества от не зависящих от кого-либо причин (бремя содержания). Наконец, это лицо вправе использовать и распоряжаться принадлежащим ему имуществом по своему усмотрению, исходя из своих потребностей (хозяйственное господство) [6, с. 18–19].

Последнее мы вполне можем себе представить, ведь механика виртуального пространства чаще всего позволяет подобные действия: собственник виртуального имущества самостоятельно определяет, какие

объекты ему потребить, какие возмездно или безвозмездно передать, какие оставить в резерве, и при этом руководствуется он исключительно своими собственными интересами.

В привычном нам понимании бремя содержания не совсем свойственно нематериальным предметам, но, опять же, механикой пространства может быть предусмотрен, например, срок использования виртуального объекта или его обслуживание в том или ином виде.

Благо присвоения можно соотнести с тем, что в некоторой степени пользователи действительно обособляют виртуальные объекты от свободного пользования другими. Так, метавселенная Decentraland в Условиях использования закрепляет, что «все имущественные права на земельный участок» принадлежат его «собственнику» [7]. Собственник сам решает, «какой контент может размещаться на участке и вправе установить свои условия» в части такого контента.

Отметим, что данная возможность предоставлена обеспечением оборота таких объектов невзаимозаменяемыми токенами – NFT, которые и подтверждают для всех пользователей виртуального пространства факт приобретения объекта конкретным лицом. Происходит это таким же образом, как и при движении криптовалюты между участниками оборота: каждая новая операция с обычным – взаимозаменяемым – токеном и все сведения о ней (о продавце, покупателе и сумме, которая была на товар затрачена) прописываются в децентрализованном реестре блоков транзакций – блокчейне. Однако в отличие от криптовалюты один NFT не имеет второго аналогичного, все NFT уникальны. В Правилах контента Decentraland к числу NFT причисляются не только земельные участки в этом пространстве, но и носимые вещи («wearables») и аватары [8].

Так, мы видим, что виртуальные объекты с точки зрения экономического содержания собственности обладают всеми основными свойствами для того, чтобы участвовать в гражданском обороте в качестве объектов права собственности.

Однако, естественно, следует учитывать некоторые особенности в связи со спецификой рассматриваемого явления.

В-третьих, в рамках поставленного вопроса следует рассмотреть также соотношение виртуальных объектов с понятием интеллектуальной собственности. По сути, мы можем признать виртуальные объекты и объектами исключительных прав на результаты интеллектуальной деятельности. Изображение, название, характеристика, механика использования – во всё это вложен творческий труд человека в различных областях науки, техники и искусства.

В своей совокупности эти элементы представляют собой неповторимый объект интеллектуальной собственности как результат этого творчества. Однако передача права собственности на виртуальный объект как на имущество не повлечет передачи авторских прав. Так, продажа картины в форме NFT не влечет утраты создателем прав авторства на эту картину. Покупателю перейдет лишь право на использование такого виртуального объекта, например, он сможет разместить эту картину в виртуальной галерее.

Дополнительно следует отметить, что часто виртуальные платформы, как и уже ранее упомянутый Decentraland, допускают создание новых виртуальных объектов и самими пользователями.

В этом случае в Пользовательском соглашении оговаривается, что не только все имущественные права, но и «права интеллектуальной собственности принадлежат пользователю, создавшему контент или NFT».

В качестве вывода следует отметить, что, несмотря на доводы, приведенные ранее, включение виртуальных объектов в национальный гражданский оборот на сегодняшний день затруднительно.

Признать виртуальные объекты объектами права собственности «здесь и сейчас» не представляется возможным в связи с их ключевой особенностью – нематериальным характером.

Возможны следующие пути: либо скорректировать признаки объектов вещных прав так, чтобы к ним относились и нематериальные предметы; либо выделить виртуальные объекты в качестве новой категории объектов интеллектуальной собственности; либо признать, что оба названных пути не справятся с поставленной задачей, и сформулировать нечто иное. И только дальнейший доктринальный анализ поможет законодателю в выборе наиболее подходящего пути.

Библиографические ссылки

1. Гражданское право. Часть первая. / под ред. А. Г. Калпина, А. И. Масляева. — М.: Юрист, 2002.
2. Гражданское право. Том 1. / отв. ред. А. П. Сергеева, Ю. К. Толстого. — М. «Проспект», 2005.
3. Гражданское право: В 4 т. Том 1: Общая часть. / отв. ред. Е. А. Суханов. — М. Волтерс Клувер, 2007.
4. Гражданское право: В 3 т. Т. 1. / под ред. В. Ф. Чигира. — Минск: Амалфея, 2008.
5. О развитии цифровой экономики [Электронный ресурс]: Декрет Президента Респ. Беларусь, 21 дек. 2017 г., № 8: в ред. Декрета Президента Респ. Беларусь от 18 марта 2021 г., № 1 // КонсультантПлюс.Беларусь / ООО «ЮрСпектр», Нац. центр правовой информ. Респ. Беларусь. — Минск, 2022.
6. Гражданское право: В 4 т. Том 2: Вещное право. Наследственное право. Исключительные права. Личные неимущественные права. / отв. ред. Е. А. Суханов — М. Волтерс Клувер, 2006.

7. Terms of Use [Электронный ресурс]. URL: <https://decentraland.org/terms/> (дата обращения: 05.04.2022).
8. Content Policy [Электронный ресурс]. URL: <https://decentraland.org/content/> (дата обращения: 05.04.2022).