

**УДК 364.04:314.18**

**ВІТАЛІЙ ОЛЕГОВИЧ НАЙДА**

курсант 3 курсу факультету № 1

Харківського національного університету внутрішніх справ

**ПЕТРО СЕРГІЙОВИЧ КЛІМУШИН**

кандидат технічних наук, доцент,

доцент кафедри інформаційних технологій

Харківського національного університету внутрішніх справ

## **ВІРТУАЛЬНЕ ПРАВО ЯК НОВИЙ НАПРЯМОК ЮРИДИЧНИХ ДОСЛІДЖЕНЬ**

Віртуальне право - новий напрямок юридичних досліджень, предметом якого є правові проблеми, що виникають з приводу віртуальних світів. Останні ж являють собою принципово новий соціально-комунікативний феномен, матеріальну основу якого складають сучасні інформаційні технології.

Актуальні тенденції розвитку віртуального світу як створеного програмними засобами віртуального середовища, призначеного для взаємодії між користувачами, породжують значний розвиток ігрової за своєю природою взаємодії і реальні економічні відносини між користувачами.

Основною правовою проблемою, пов'язаною з цим, є сама можливість і межі застосування до віртуального світу відносин права реального світу. З проблемою можливості застосування реального права до віртуальних відносин пов'язана правова невизначеність терміна «комп'ютерна гра», а також невизначеність меж, де закінчуються віртуальні правові наслідки і настають реальні. Один із запропонованих зарубіжними авторами підходів полягає в «тесті магічного кола», який передбачає необхідність з'ясування того, чи віддавав звіт користувач у тому, що його віртуальні дії мають реальні наслідки. До речі, дана проблема має і зворотну сторону - комерціалізація віртуальних світів може зашкодити їм самим як різновиду сучасного інтерактивного мистецтва. Деякі автори в зв'язку з цим пропонують на законодавчому рівні закріпити поділ віртуальних світів на ті, що мають і не мають комерційної складової.

З межами застосування реального права до віртуального світу пов'язано безліч конкретних галузевих проблем.

Наприклад, проблема застосовного права та юрисдикції. Велика частина віртуальних світів, як і інші інтернет-феномени, принципово включають в себе іноземний елемент - брати участь у віртуальному світі може безліч користувачів з різних країн світу, але ні в теорії, ні на практиці немає усталеної думки, в якому порядку і на підставі якого права повинні вирішуватися спори як між окремими користувачами, так і між користувачами і компаніями, які забезпечують доступ до віртуального світу.

Інша галузева проблема, пов'язана з віртуальними правовідносинами, - це проблема «віртуальної власності». Згідно багатьох призначених для користувача угод, віртуальні об'єкти представляють собою об'єкт інтелектуальних прав, який учасник віртуального світу використовує на підставі невиключної ліцензії. Даний підхід є розумним в світлі діючих норм

права інтелектуальної власності, однак він може вступати в протиріччя з економічною основою цих відносин. Віртуальні предмети все частіше стають предметом угод, а за своїм змістом представляють собою саме угоди купівлі-продажу.

Цими проблемами віртуальне право не вичерпується, оскільки через віртуальні світи відображається майже весь спектр проблем інтернет-права. Але, більш того, ті віртуальні світи, яким властива віртуальна соціальна реальність, можуть представляти інтерес не тільки для галузевих юридичних наук, а й для теорії і соціології права, виступаючи в якості моделей реальних відносин або, можливо, простору для соціального експерименту .

Примітно, що у світі інтерес до проблем віртуального права зростає і знаходить своє відображення в різних професійних асоціаціях юристів. Так, наприклад, секція з правової науки і технології Американської асоціації адвокатів включає в себе комітет з віртуальних світів і онлайн-ігор.

Якщо розвиток інформаційно-комунікаційних технологій та індустрії електронних розваг продовжиться в нинішньому напрямку, актуальність вивчення проблем віртуального права буде тільки зростати.