

Література:

1. Кримінальний кодекс України: чинне законодавство України зі змінами та допов. станом на 8 серпня 2017 року. [Офіц. текст]. – К.: Право. – 2017. – 264 с.
2. Гавловський В. Кіберзлочинність як чинник державної інформаційної політики України / В. Гавловський, В. Цимбалюк // Боротьба з організованою злочинністю і корупцією: теорія і практика. – К., 2002. – №5. – с.106–112.
3. М. Гуцалюк. Координація боротьби з комп'ютерними правопорушеннями / Михайло Гуцалюк / Правове, нормативне та метрологічне забезпечення системи захисту інформації в Україні. – 2001 р. – Вип. 3. – с. 32.
4. Конвенція про кіберзлочинність [Електронний ресурс]. – Режим доступу до документу: http://zakon2.rada.gov.ua/laws/show/994_575
5. Орлов Ю.Ю. Реалізація вимог Міжнародної конвенції про кіберзлочинність у законодавстві України / Науковий вісник Національної академії внутрішніх справ. – 2011 р. – №6. – с. 3–6.

Щодо віртуальної власності як об'єкту кіберпростору

Кузьмініх А.

студент факультету №4

Одеського державного університету внутрішніх справ

Науковий керівник: Даниленко С.К.

старший викладач кафедри цивільно-правових дисциплін

Одеського державного університету внутрішніх справ

З розширенням віртуального простору та доступністю до нього, постає питання про регулювання відносин, що виникають у цій сфері, способів захисту та відповідних прав та обов'язків, а також правонаступництво які пов'язані із віртуальною власністю. З кожним днем правові проблеми, пов'язані з онлайн іграми, соціальними мережами або іншими віртуальними ресурсами, стають все більш актуальними практично і цікавими теоретично. Все більше речей матеріального світу, стають частиною віртуального світу та постає питання, щодо правового регулювання цих речей. Віртуальна власність - це онлайн-майно, що включає в себе доменні імена, веб-сайти і онлайн-сервіси.

Професор школи права Ратгерського університету (штат Нью-Джерсі) Грег Ластовка (Greg Lastowka), говорить, що домен в Інтернеті - це теж „рядок коду”. Однак законодавство США визнає право власності на домен. Домени, банківський рахунок - теж „рядок коду”. І тим не менше є власністю. Г.Ластовка стверджує, що віртуальна власність сильно відрізняється від реальної, а значить, вимагає особливого підходу. І все ж не зараз, в майбутньому через років десять законодавство прийде до необхідності вважати ігрові предмети власністю[1].

Власністю є право особи на майно, яке вона здійснює відповідно до закону за своєю волею, незалежно від волі інших осіб та відповідно власникові належать право володіння, користування, та розпорядження своїм майном [2]. Віртуальність (лат. Virtualis - можливий) - об'єкт або стан, які реально не існують, але можуть виникнути при певних умовах [3]. Відповідно до зазначених трактувань, віртуальна власність обмежена у володінні, користуванні та розпорядженні тільки рамками самої віртуальності, тобто власність яка може виникнути при певних умовах. Наприклад, особа має індивідуальний обліковий запис у онлайн-гри „World of tanks”, де на його рахунку є певні блага, які отримувані за реальні гроші, та можуть бути продані, також за реальні гроші. Але умовою користування даним благом, або власністю є доступ до мережі інтернет. Даний вид власності є одним із предметів кіберзлочинів, та потребує доцільного захисту, як зі сторони провайдера, так зі сторони власника індивідуально облікового запису.

Натомість, проводячи паралель із реальним світом, також існують подібні відносини, де відповідно до договору купівлі-продажу, майно що передається, обмежується у користуванні, а саме може виникнути при певних умовах. Так завод Феррарі, налічує декілька моделей автомобілів, які можуть їздити тільки на спеціальних майданчиках. Власники машин не мають права експлуатувати їх в повсякденному режимі, а також зберігати в особистих гаражах. Всі випущені екземпляри знаходяться на зберіганні в технічному центрі Феррарі, а їздити можна тільки на трасі під час спеціальних тестових днів [4].

Використання як класифікаційної ознаки якісних характеристик об'єктів власності дає змогу виокремити матеріальний та нематеріальний типи власності. У складі нематеріальної власності необхідно виділяти інтелектуальну та віртуальну форми власності. Категорія „віртуальна власність”

відображає систему відносин між економічними суб'єктами з приводу привласнення-відчуження неречових (віртуальних) об'єктів, що функціонують переважно у віртуальному просторі та опосередковано представляють реальні відносини матеріальних і нематеріальних благ. На відміну від інтелектуальної власності, об'єктами якої є неречові фактори та результати інтелектуального виробництва, віртуальна власність характеризує нематеріальні об'єкти, що виступають як відображення окремих властивостей матеріальних чи нематеріальних об'єктів та/або можливості певних дій чи утримання від них щодо цих об'єктів. В умовах постіндустріальної економіки об'єкти інтелектуальної та віртуальної власності включаються у механізм комерціалізації, стають важливим чинником конкурентоспроможності економічних агентів. Таким чином, важливим напрямом трансформаційних перетворень у системі відносин власності у зв'язку із формуванням постіндустріальної економіки є зміна об'єктів власності (ними стають нематеріальні – інтелектуальні та віртуальні субстанції). Зміни відбуваються також у суб'єктному складі: формується нова соціальна верства – власників інтелектуальних ресурсів, відбувається розпорошення суб'єктів власності. Для постіндустріальної економічної системи характерним є зменшення абсолютного і переважання часткового привласнення, розшарування прав власності та поширення плюралізму форм і видів власності [5].

Проблема полягає в важкому регулюванні таких відносин з віртуальним майном, компанії які надають доступ до даних віртуальних мереж, надають незначну захищеність віртуального майна, тому слід внести в поняття кіберзлочинності, як крадіжка віртуального майна і закріпити певні статті для регулювання даного майна в цивільному законодавстві, для подальшого захисту своїх прав у суді. У цій сфері, спостерігається недотримання прав особи на власність, які можуть через безвихідність привести до злочинів на ґрунті помсти в реальному житті.

Так, наприклад в 2004 році китайський геймер з Шанхая, Ку Ченвей, купив Шаблю Дракона в корейської MMORPG Legend of Mir. Цей меч був настільки потужним, що коштував близько тисячі доларів. Товариш Ку, Жу Каюань, попросив його позичити зброю. Коли той передав йому меч, Жу продав його іншому гравцеві і привласнив гроші. Ку втратив не тільки меч, він втратив значну суму грошей. Але у поліції Ку, пояснили, що відповідно до закону, Шабля Дракона не була його законною власністю [6].

Перш ніж заперечувати законні права тих, кого шляхом шахрайства позбавили їх віртуальної власності, ми повинні подумати про те, куди прагнуть наші технології. В останні десять років ми бачимо вибухоподібне зростання соціальних ігрових платформ, продаж віртуальних предметів і розвитку віртуальних валют. Невелике, але збільшення кількості юристів спеціалізується на туманному праві віртуальних валют і віртуальної економіки. Було опубліковано понад двохсот юридичних статей про віртуальну власність і віртуальну економіку. Не відразу, але уряд починає звертати увагу на ці проблеми.

Найбільш передове в питаннях цифрового майна американське законодавство. Один з перших законодавчих актів, що регулює питання використання інформації користувача сервісу після його смерті, - акт про доступ до облікових записів електронної пошти померлих, прийнятий в штаті Коннектикут 24 червня 2005 року [7], та також штат Джорджія, який прийняв подібний акт у травні 2017 року [8], також на основі акту про доступ до цифрового майна штату Коннектикут, розроблена концепція у 2015 році, що до правового регулювання цього питання, де стосується питання наслідування цифрового або віртуального майна, до цієї концепції приєдналися більш 20 штатів, та вже мають проекти даних актів, та деякі штати прийняли його, такі як: Делавер, Техас, Онтаріо, Айова, округ Колумбія та інші [9].

Підводячи підсумок, слід сказати, що для аналізу нематеріальних об'єктів власності, а саме віртуальної доцільно застосовувати класифікацію власності за якісними ознаками об'єктів власності. Доведено, що для характеристики нематеріальних об'єктів, які функціонують переважно у віртуальному просторі та опосередковано представляють реальні відносини матеріальних і нематеріальних чинників, доцільно застосовувати категорію „віртуальна власність” у національному законодавстві. Дана категорія, на відміну від інтелектуальної власності, характеризує нематеріальні об'єкти, що не є безпосереднім результатом та чинниками інтелектуального виробництва. Питання законодавчого закріплення у відповідних галузях цього поняття є одним із напрямів щодо врегулювання законності та захищеності права власності у віртуальній мережі інтернет. Концепція розвитку правового регулювання цієї галузі набирає актуальність із розвитком мережі інтернет та технічного прогресу людини.

Література:

1. Чи є віртуальна власність власністю? [Електронний ресурс] // Дитячий майданчик. – 2011. – Режим доступу до ресурсу: http://www.playground.ru/blogs/other/yavlyaetsya_li_virtualnaya_sobstvennost_sobstvennostyu-39202/.
2. Цивільний кодекс України: чинне законодавство із змінами та допов. на 01 вересня 2017 року: Офіц. Текст. – К.: Алерта, 2017 – 306 с.
3. Рузавин Г. И. Виртуальность // Новая философская энциклопедия / Ин-т философии РАН; Нац. обществ.-науч. фонд; Предс. научно-ред. совета В. С. Стёпин, заместители предс.: А. А. Гусейнов, Г. Ю. Семигин, уч. секр. А. П. Огурцов. — 2-е изд., испр. и допол. — М.: Мысль, 2010. — 324 с.
4. 2005 Ferrari FXX [Електронний ресурс] // supercars.net. – 2011. – Режим доступу до ресурсу: <https://www.supercars.net/blog/2005-ferrari-fxx/>.
5. Пилипенко Г. М. Економічні пріоритети України як основа формування національної моделі випереджального розвитку : дис. докт. ек. наук : Д 08.080.0 / Пилипенко Ганна Миколаївна – Дніпропетровськ, 2009. – 102 с.
6. Обезумевший геймер [Електронний ресурс] // Жёлтая пресса. – 2010. – Режим доступу до ресурсу: <http://yellowpress.ws/?public=3071>.
7. Public Act No. 05-136 [Електронний ресурс] // Connecticut state. – 2005. – Режим доступу до ресурсу: <https://www.cga.ct.gov/2005/act/Pa/2005PA-00136-R00SB-00262-PA.htm>.
8. Senate Bill SB 301 [Електронний ресурс] // state Georgia. – 2015. – Режим доступу до ресурсу: <http://www.legis.ga.gov/legislation/en-US/Display/20172018/SB/301>.
9. Fiduciary Access to Digital Assets Act, Revised [Електронний ресурс] // The National Conference of Commissioners on uniform state laws. – 2015. – Режим доступу до ресурсу: [http://www.uniformlaws.org/Act.aspx?title=Fiduciary%20Access%20to%20Digital%20Assets%20Act,%20Revised%20\(2015\)](http://www.uniformlaws.org/Act.aspx?title=Fiduciary%20Access%20to%20Digital%20Assets%20Act,%20Revised%20(2015))

Правова охорона конфіденційності та персональних даних в мережі Інтернет

Маковій В.П.

кандидат юридичних наук, доцент
завідувач кафедри цивільно-правових дисциплін ОДУВС

Кіберзлочинність як соціально-правове поняття відтворене в багатьох джерелах, зокрема воно ототожнюється з сукупністю інформаційних злочинів поєднаних певними характерними рисами, серед яких навмисність протиправних дій, спрямованих як правило на розкрадання або руйнування інформації, єдність об'єкту – суспільні відносини в сфері обігу інформації різного походження в інформаційних системах і мережах, наявність корисливого чи хуліганського мотиву [1].

Відповідно до положень Конвенції Ради Європи про кіберзлочинність від 23 листопада 2001 року під останньою необхідно розуміти сукупність злочинів, поєднаних в наступні групи: правопорушення проти конфіденційності, цілісності та доступності комп'ютерних даних і систем, правопорушення безпосередньо пов'язані з використанням комп'ютера як засобу скоєння злочину, правопорушення, пов'язані зі змістом даних (інформації), розміщеної в комп'ютерних системах, правопорушення, пов'язані з порушенням авторських та суміжних прав, а також акти расизму та ксенофобії, вчинені за допомогою комп'ютерних систем.

В наведеному відображені правопорушення щодо конфіденційної інформації та персональних даних в комп'ютерних системах, що вимагає встановити сутність правової охорони таких об'єктів суспільних відносин з використанням комп'ютерних мереж, зокрема Інтернет.

В чинному законодавстві сутність конфіденційної інформації переплітається з поняттям персональних даних, де останнє як правило розглядається як підмножина першого.

У відповідності до ст. 1 Закону України “Про інформацію” інформація - будь-які відомості та/або дані, які можуть бути збережені на матеріальних носіях або відображені в електронному вигляді, а захист інформації - це сукупність правових, адміністративних, організаційних, технічних та інших заходів, що забезпечують збереження, цілісність інформації та належний порядок доступу до неї.

За правовим режимом виділяють різні види інформації. Згідно ст. 3 Конституції України людина, її життя і здоров'я, честь і гідність, недоторканність і безпека визнаються в Україні найвищою соціальною цінністю. Права і свободи людини та їх гарантії визначають зміст і спрямованість діяльності держави. Стаття 32 Основного Закону України забороняє збирання, зберігання, використання