

ОНЛАЙН-АККАУНТЫ КАК ОБЪЕКТЫ СОЦИАЛЬНЫХ ОТНОШЕНИЙ

Эгамбердиев Эдуард Хажобаевич

И.о. доцента кафедры Гражданского права Ташкентского государственного юридического университета, доктор философии (PhD) по юридическим наукам

АННОТАЦИЯ

В этой статье рассматриваются проблемы определения правовой ценности онлайн-аккаунтов как части виртуального мира. Автор изучает правовое положение виртуального мира и отношений, возникающих в его рамках, а также исследует ценность аккаунтов и их место в традиционной системе объектов гражданского права. По итогу проведенного исследования автором были разработаны выводы по определению данного объекта.

Ключевые слова: виртуальный мир, аккаунт, социальная сеть, объекты гражданского права, учетная запись, виртуальная собственность, интеллектуальная собственность.

ABSTRACT

This article deals with the problems of determining the legal value of online accounts as part of the virtual world. The author studies the legal status of the virtual world and the relations that arise within it, and also explores the value of accounts and their place in the traditional system of civil law objects. Based on the results of the study, the author developed conclusions on the definition of this object.

Key words: virtual world, account, social network, objects of civil law, account, virtual property, intellectual property.

ВВЕДЕНИЕ

Аккаунт (учетная запись) – это сущность, существующая на один уровень выше конкретных виртуальных предметов. Можно сказать, что это репозиторий всех виртуальных предметов, прокси для цифрового присутствия на платформе, идентификация для целей контракта – кажется, что это много одновременно. Вернее, выполняет несколько функций одновременно. Но что такое учетная запись?

Опять же, лучше всего начать с того, что мы знаем. Мы знаем, что такое регистрационная информация – имя пользователя и пароль – в основном это строки символов. Мы знаем, что на серверах провайдера есть база данных, в которой хранится информация для входа. Та же самая база данных связывает каждого человека, имеющего там запись, с другими записями, соответствующими виртуальным предметам, будь то игровые предметы или чья-либо информация в Facebook или Twitter. Он также хранит информацию о

предпочтениях пользователя, если платформа позволяет указать их. С точки зрения пользователя это может ощущаться как «киберпространство внутри киберпространства» – собственное место в более широком контексте. Аккаунты в этом смысле – определенно цифровые объекты, тоже со вторичными средствами существования, а также выполняющие внутрислужебные функции – но, как сказано выше, на уровень выше.

Имеет смысл рассматривать онлайн-аккаунты как объекты сначала вертикальных, а затем горизонтальных отношений. Что касается первого, учетная запись – это прежде всего то, что идентифицирует пользователя с точки зрения провайдера, что позволяет пользователю получить доступ к услуге и где хранится информация о пользователе. В этом смысле учетная запись часто является необходимым компонентом использования платформы. Однако, как мы видели в случае с Angry Birds, это не всегда необходимо – только если кто-то желает или провайдер решает, что он должен пожелать, чтобы «прогресс» сохранялся.

ЛИТЕРАТУРНЫЙ ОБЗОР И МЕТОДЫ

Вопросами персональных данных, вещного права, в частности проблемы права собственности, нематериальные блага и ответственность за причинение вреда, а также специальными вопросами в виртуальном мире рассматривались некоторыми учеными-цивилистами Республики Узбекистан, среди которых следует выделить О. Окюлова [1, 2], Д.М. Караходжаеву [3, 4], К.М. Мехмонова [5-12], Л.М. Бурханову [13-18], У.Ш Шарахметову [19], Н.А. Кулдашева [20-26]. По данной теме автором также были изучены некоторые вопросы, посвященные отношениям в сети Интернет [27-29].

Вопросами виртуальной собственности, виртуального мира, существующих систем, медиа, виртуальных профилей и проблемами в названных сферах изучали за границей такие ученые как J. Fairfield [30], P. Palka [31], Ch. Blazer [32], G. Lastowka и D. Hunter [33], N. DaCunha [34] и многие другие.

В ходе исследования были применены общенаучные методы познания, такие как анализ, синтез, индукция, дедукция, исторический метод, метод сравнения, системно-структурный и другие методы.

ОБСУЖДЕНИЕ И РЕЗУЛЬТАТЫ

Действия, которые провайдер может предпринять в отношении чьей-либо учетной записи, сводятся либо к изменению ее содержимого – удалению виртуальных элементов, либо к полной блокировке учетной записи. Первые такие же, как и в случае отношения к виртуальным объектам, только

рассматриваемые с другой точки зрения. Последнее было бы крайним случаем применения «цифровой силы» – той, которая использовалась в деле Брэгга (Bragg case) или, как мы видели со многими пользователями Clash of Clans, которые позже написали петицию о восстановлении своих учетных записей. Такое действие лишает пользователя как всех виртуальных предметов, которые у него были, так и его цифрового присутствия на платформе. Возникающий здесь нормативный вопрос сводится к обсуждению того, должны ли быть какие-то ограничения на применение провайдерами цифровой силы, и если да, то какими? Должны ли провайдеры обязаны блокировать/удалять учетные записи только по причинам, изначально указанным в условиях обслуживания? Должны ли эти причины требоваться для прохождения какого-либо теста на пропорциональность?

Что касается горизонтальных отношений, то опять-таки существуют договорные отношения типа «продажа» и отношения типа деликта, где, однако, трудно представить себе деликтоподобные действия, которые происходили бы в соответствии с правилами игры. Однако помимо транзакций существует целый ряд «услуг», которые пользователи могут предлагать другим пользователям, лучшим примером которых является так называемое «выравнивание мощности», когда пользователь разрешал кому-то другому доступ к своим учетным записям, чтобы обогатить эту учетную запись своими действиями. Все эти типы транзакций обычно явно запрещены условиями обслуживания. Тогда нормативный вопрос будет касаться ограничений провайдера на такие запреты, с одной стороны, а если таковые имеются, то и роли провайдера в реализации имущественных прав пользователями, которые сочли свои права нарушенными.

Термин «виртуальная собственность» возник в связи с попытками обозначить подходы к правовому регулированию отношений, связанных с так называемыми массовыми многопользовательскими онлайн-играми (Massively Multiplayer Online Games MMOG), стремительное развитие которых уже не позволяло оставить этот вопрос в стороне.

Идея виртуальной собственности, возникающая в отношении виртуальных предметов в онлайн-играх, постепенно получила более широкое толкование и распространилась на другие виды виртуальных активов. Сегодня считается, что виртуальная собственность включает в себя не только внутриигровые объекты и аватары, но также доменные имена, URL-адреса, электронные книги, билеты, учетные записи электронной почты, учетные записи социальных сетей, веб-сайты, чаты, банковские счета, криптовалюты и многое другое.

Одним из самых популярных объектов среди перечисленных является аккаунт в социальных сетях. Трудно найти человека, у которого нет регистрации хотя бы в одной социальной сети. Популярность аккаунтов в социальных сетях наряду с пробелами в их законодательном регулировании создают огромное количество практических вопросов, связанных с использованием аккаунтов в социальных сетях. Учитывая не только моральную, но и порой значительную экономическую ценность аккаунтов в социальных сетях, очевидно, необходимо обеспечить соответствующую защиту прав пользователей, желательно на законодательном уровне. Возможным основанием для такой защиты могло бы стать признание аккаунтов в социальных сетях разновидностью виртуальной собственности, которая, в свою очередь, должна квалифицироваться как особый вид собственности.

По словам J. Fairfield, виртуальная собственность по своей сути является кодом, который был разработан, чтобы «действовать больше как земля или мобильность, чем идеи» [30, 31]. Такой код можно считать виртуальной собственностью, если он отвечает трем характеристикам: соперничество, постоянство, взаимосвязанность. Ch. Blazer в своем исследовании предлагает собственное определение виртуальной собственности. По его мнению, виртуальная собственность – это постоянный компьютерный код, хранящийся в удаленной ресурсной системе, где одно или несколько лиц уполномочены контролировать компьютерный код, включая удаление всех других лиц [32]. К характеристикам кода, позволяющим рассматривать его как виртуальное свойство, предложенным J. Fairfield, Ch. Blazer предлагает добавить еще две функции: наличие вторичного рынка и добавленную пользователем стоимость. G. Lastowka и D. Hunter, описывая виртуальную собственность в онлайн-играх, рассматривают ее как записи базы данных, размещенные на сервере, которые позволяют монитору компьютера участника отображать изображения, уже присутствующие в программном обеспечении [33]. DaKunha предлагает аналогичное J. Fairfield определение виртуальной собственности: виртуальная собственность – это программный код, предназначенный вести себя так, как если бы он обладал качествами физического, принадлежащими материальному миру, движимыми вещами или частями реальности [34].

Эти концепции сосредоточены на определении того, что следует считать виртуальной собственностью. Фактически речь идет о виртуальной собственности как объекте правоотношений. Однако, очевидно, будет существовать право на такого рода имущество, которое можно определить как

право виртуальной собственности. Возникает необходимость изучения сущности и особенностей виртуальной собственности как особого вида права.

Для определения сущности виртуальной собственности необходимо остановиться на исходных положениях категорий «собственность» и «имущественное право». При характеристике виртуальной собственности следует обратить внимание на главный момент, а именно на возможность существования права собственности на нематериальные вещи.

Не претендуя на оригинальность, обратимся для изучения этого вопроса к римскому частному праву. В контексте данного исследования особое значение имеет деление вещей (*res*) на телесные (*res corporales*) и бестелесные (*res incorporeales*), предложенное римлянами. Согласно Гаю, телесными вещами являются те, которые по своей природе могут быть видимы, как, например, земля, раб, одежда; бестелесные вещи – это те, к которым нельзя прикасаться, но они существуют по закону, например, наследство, узуфрукт или обязательства [35]. Современные правовые системы мира в той или иной степени следуют этому подходу. Так, в англо-американской правовой традиции право собственности обычно трактуется достаточно широко. Он определяется как «связка» или совокупность прав или ожиданий в отношении движимых и недвижимых вещей, которые охраняются от третьих лиц, в том числе государства [36]. К таким правам относится право пользования, владения, исключение третьих лиц, отчуждения вещей. «Вещи» также трактуются достаточно широко и включают права на землю, движимые и нематериальные вещи [37]. Важным отличием романо-германской правовой традиции является разграничение собственности как таковой и вещи. Понятие «вещь» чаще всего сужается и ограничивается только телесными предметами. Например, Гражданский кодекс Германии (BGB) ограничивает объекты собственности только телесными вещами. Согласно абз. 90 ГК ФРГ вещи с точки зрения права являются телесными объектами.

Единого мнения о соотношении прав виртуальной собственности и прав интеллектуальной собственности нет. Поскольку виртуальная собственность, как и интеллектуальная, является нематериальной, ее часто смешивают с последней [38]. В таком случае основные права владельцев интеллектуальной собственности и всех связанных с ними прав регулируются Лицензионным соглашением с конечным пользователем (End User License Agreement EULA). Однако результатом такого подхода является ограничение прав владельцев виртуальной собственности владельцами прав интеллектуальной собственности. Отсюда и появилось понятие виртуальной собственности.

Поэтому идея состоит в том, чтобы провести различие между интеллектуальной и виртуальной собственностью.

Существуют также некоторые предположения, что интеллектуальная собственность является составной частью виртуальной собственности, то есть интеллектуальная собственность является отдельной категорией в рамках виртуальной собственности. Следовательно, J. Gong разделяет виртуальную собственность на четыре категории: аватары, доменные имена, виртуальные движимые вещи и интеллектуальная собственность. Однако, как представляется, не следует путать понятия интеллектуальной и виртуальной собственности, поскольку понятие виртуальной собственности было введено именно для обозначения объектов, не существующих в материальном мире, а только в виртуальной реальности [39].

По словам J. Fairfield, Интернет-ресурсы не имеют ничего общего с интеллектуальной собственностью. Напротив, эти ресурсы были спроектированы так, чтобы иметь те же характеристики, что и настоящие движимые вещи. Этот факт делает положения о праве собственности очевидным источником регулирования таких ресурсов. Позиция J. Fairfield была поддержана многочисленными последующими исследованиями. Ch. Blazer отмечает, что единственное сходство между виртуальной и интеллектуальной собственностью заключается в том, что обе они связаны с нематериальными интересами, но на этом их сходство заканчивается.

Ch. Blazer анализирует особенности виртуальной собственности, чтобы отличить виртуальную собственность от интеллектуальной собственности. Согласно Ch. Blazer, соперничество объектов виртуальной собственности составляет принципиальное различие между виртуальной и интеллектуальной собственностью (соперничество означает способность объекта контролироваться только одним лицом в определенное время - например, используя адрес электронной почты, пользователь исключает все другие лица от доступа к нему). Интеллектуальная собственность не только нематериальна, но и неконкурентна. Например, прослушивание песни, сохраненной в формате MP3, никоим образом не ограничивает возможность других слушать ту же песню. Ограничения на использование интеллектуальной собственности вытекают не из соперничества такой собственности, а из гарантированных законом исключительных прав. Таким образом, самый простой и эффективный способ разграничения виртуальной и интеллектуальной собственности состоит в том, чтобы определить, является ли собственность конкурентной по своей природе или только защищенной исключительными правами.

Еще одной особенностью виртуальной собственности является также различие между виртуальной и интеллектуальной собственностью. Постоянство является атрибутом традиционной собственности, которого часто не хватает нематериальным объектам. Например, мелодия постоянна (устойчива) только до тех пор, пока она звучит. Мелодия охраняется правами интеллектуальной собственности только после того, как она зафиксирована на материальном носителе, который одновременно является субъектом традиционных (частных) прав собственности. Поэтому интеллектуальная собственность характеризуется как нематериальная и неустойчивая. Напротив, виртуальная собственность, несмотря на ее неосязаемость, постоянна (постоянна). Например, пользователь, пользующийся почтовым сервисом, не без оснований может рассчитывать на то, что его электронные письма будут храниться месяцами, даже если он использует учетную запись всего несколько минут в день.

Таким образом, категория виртуальной собственности была создана для защиты прав пользователей на виртуальные объекты. Однако неизбежно возникают некоторые проблемы, связанные с правами поставщиков/разработчиков виртуальных миров, платформ и т. д. Поэтому важным вопросом является баланс интересов пользователей и поставщиков.

Позиции исследователей по этому вопросу расходятся. Например, J. Nelson выступает за защиту разработчиков виртуального мира и против предоставления пользователям виртуальных прав на внутриигровые предметы. Он отмечает, что виртуальные миры создавались разработчиками годами, и они вложили много усилий в их развитие. Предоставление пользователям прав виртуальной собственности неизбежно снизит власть разработчика над создаваемыми им объектами, что несправедливо. В свою очередь J. Fairfield отмечает, что сегодня уже невозможно обойтись без прав на виртуальные ресурсы только для разработчиков виртуальных миров. В последнее время увеличилось количество заявок на кражу виртуальных предметов. Так, в полицию Южной Кореи было зарегистрировано более 22 000 случаев кражи виртуальной собственности [40]. Таким образом, проблема в том, что у разработчиков виртуальных миров не хватает инструментов воздействия на правонарушителей. Даже если у разработчика виртуального мира есть основания подать в суд на нарушителя, у него мало стимулов для подачи такого иска. Во-первых, оператор виртуального мира ничего не теряет, потому что был только переход виртуального объекта от одного пользователя к другому. Во-вторых, подача иска против хакера может привлечь внимание пользователей к

недостаткам безопасности, которые могут привести к компрометации их учетных записей, и это повлечет за собой договорную ответственность разработчиков. Поэтому, если пользователи не признают свои права виртуальной собственности на принадлежащие им предметы, они останутся без должной компенсации [41].

Одним из решений проблемы защиты прав как разработчиков, так и пользователей виртуального мира является выделение различных уровней «собственности» в виртуальном мире. В связи с этим С. Абрамович предлагает различать три уровня «собственности» в виртуальных мирах. Первый уровень – это сам виртуальный мир, который по сути является компьютерным кодом, защищенным правами интеллектуальной собственности. Второй уровень – это объекты виртуального мира, такие как аватары, мечи, одежда, здания и т. д., которые аналогичны объектам собственности реального мира. Третий уровень – внутриигровые предметы, которые являются как объектами интеллектуальной собственности, так и объектами виртуальной собственности. Например, виртуальная книга является как физическим объектом, так и ее содержанием, являющимся объектом права интеллектуальной собственности; дизайнерская линия одежды в виртуальном мире является одновременно и физическим объектом, но дизайн этих предметов одежды защищен правом интеллектуальной собственности. Этот пример также можно использовать для разграничения прав интеллектуальной собственности, которые разработчик имеет на созданный им объект, контент и программное обеспечение для виртуального мира, и других прав, которые могут иметь игроки на внутриигровые объекты, воплощающие физические объекты. [42]

Такой подход хорошо подходит для обоснования возможности сосуществования виртуальной собственности пользователей и прав операторов виртуальных миров или других веб-платформ. Права виртуальной собственности на виртуальные объекты будут связаны с правами интеллектуальной собственности на виртуальные объекты таким же образом, как права собственности в физическом мире связаны с правами интеллектуальной собственности в физическом мире. То есть наличие прав на виртуальную собственность никоим образом не повлияет на права интеллектуальной собственности, воплощенные в виртуальных предметах. Просто отчуждение объекта виртуальной собственности не будет означать переход права интеллектуальной собственности к другому лицу.

Право виртуальной собственности можно определить как особый вид собственности, объектом которой являются цифровые активы. Помимо

специфики объекта (которым всегда будут бестелесные вещи) это право будет характеризоваться спецификой основания возникновения, содержания, охраны и т.п.

Возникновение права виртуальной собственности должно быть связано с созданием виртуального объекта, обладающего свойствами виртуальной собственности: соперничеством, постоянством, взаимосвязанностью. Это может быть учетная запись пользователя, аватар и другие элементы многопользовательской игры, учетная запись в социальной сети, доменное имя, адрес электронной почты и другие цифровые активы, соответствующие этим атрибутам.

Специфика прав виртуальной собственности состоит в том, что абсолютный характер полномочий собственника проявляется только в отношениях с третьими лицами. То есть при установлении права виртуальной собственности возникают два вида правоотношений. Во-первых, это правоотношения между владельцем виртуальной собственности и третьими лицами, в которых полномочия владельца являются абсолютными. Во-вторых, между владельцем виртуальной собственности и провайдером возникают правоотношения, в которых объем полномочий владельца может быть ограничен интересами разработчика/владельца платформы. Например, если оператор игры или социальной сети решит, что игра или социальная сеть должны прекратить свое существование, это будет основанием для прекращения действия прав на виртуальную собственность без дополнительной компенсации пользователям. Кроме того, возможности владельца виртуальной собственности будут определяться особенностями конкретной платформы, поскольку ее специфика может препятствовать определенным действиям пользователя. Такой подход в целом не будет противоречить концепции права собственности, поскольку, несмотря на абсолютный характер традиционных прав собственности, в определенных случаях он может быть ограничен.

Специфика содержания права виртуальной собственности определяется его объектом. Некоторые полномочия владельца виртуальной собственности будут отличаться от материальных объектов. Например, право владения, предполагающее распоряжение вещью, по отношению к виртуальной собственности становится иным. Как указывает Р. Palka, есть два варианта: более простой и более сложный. В более простом случае виртуальная недвижимость хранится на устройстве владельца (компьютере или ноутбуке и т.п.). В этом случае владелец самостоятельно управляет устройством, информационной системой и имеет фактическую возможность использовать,

модифицировать, удалять виртуальный объект и т.д. Чтобы кто-то другой лишил человека такого цифрового владения, необходимо либо физически выбрать устройство, либо войти в устройство через интернет. В более сложном случае, благодаря архитектуре информационной системы, более чем один человек имеет фактический контроль над цифровым объектом. Например, файл, загруженный в облако, контролируется как пользователем, так и провайдером. Пользователь должен иметь разрешение от поставщика для управления этой функцией. В то же время провайдер также может использовать, изменять или удалять объект. Они этого не делают, потому что, во-первых, обязуются не трогать эти объекты, а во-вторых, если они предпримут какие-то действия с такими объектами, это подорвет доверие других пользователей, а провайдер в итоге может потерять своих клиентов, которые перейдут к другому провайдеру. Однако на самом деле эти объекты находятся во владении хостов. В этом смысле цифровое владение не является эксклюзивным, в отличие от традиционного владения – несколько человек могут одновременно владеть одним и тем же объектом. Таким образом, единственный способ обеспечить защиту прав пользователей на владение своей цифровой собственностью – определить, что разрешено и что запрещено делать провайдерам.

Из вышеприведенного анализа, проведенного Р. Palka, становится ясно, что возможность использования в конструировании виртуальной собственности также имеет свою специфику. D. Sheldon указывает, что право пользования виртуальными предметами, предоставляемое пользователям по лицензионному соглашению, существенно ограничено по сравнению с правом пользования материальными предметами. Помимо ограничений на использование цифровых активов, предусмотренных кодом, лицензионное соглашение ограничивает пользователей разрешениями только на определенное поведение. [43]

Таким образом, если в традиционных отношениях собственности собственник своими действиями удовлетворяет собственные интересы, то специфика отношений виртуальной собственности определяется обязательством между поставщиком и пользователем. Так как, с одной стороны, собственник может самостоятельно пользоваться своим виртуальным имуществом и удовлетворять свои интересы без помощи других, но для реализации этого права оно должно быть предварительно предоставлено оператором, который должен предоставить постоянный доступ владельца к цифровому объекту.

Возможность распоряжения виртуальными активами также будет иметь свою специфику, поскольку возможность распоряжения виртуальным имуществом будет зависеть от особенностей платформы и некоторых других факторов. Иногда отчуждение виртуальной собственности может быть технически невозможно. В других случаях невозможность отчуждения может быть обусловлена социальными причинами (Р. Palka приводит пример отчуждения твиттер-аккаунта, принадлежащего, например, Дональду Трампу, без уведомления пользователей). Очевидно, что такие случаи могут иметь пагубные последствия для общества. Тем не менее негативно оценивается ситуация, когда возможность распоряжения виртуальной собственностью ограничена условиями той или иной площадки. Например, многие многопользовательские игры предусматривают своего рода внутренний рынок, где игроки имеют право распоряжаться внутриигровыми или игровыми предметами в реальной валюте. Однако отчуждение или обмен аккаунтов либо отчуждение игровых предметов вне игры запрещено. В целом ограничение права распоряжения сводится к трем случаям: провайдеры не допускают отчуждения объектов за реальные деньги; провайдеры разрешают продажу виртуальных предметов за реальные деньги, но только с использованием созданных и контролируемых ими систем; провайдеры разрешают продажу одних активов, но запрещают отчуждение других. Данная ситуация оценивается как злоупотребление провайдерами своими правами и не должна быть допущена.

Кроме того, возможность распоряжения виртуальным активом специфична тем, что, в отличие от объектов реального мира, отчуждение виртуальных объектов требует помощи поставщика или разработчика. То есть застройщики должны обеспечить возможность перехода виртуальной собственности от одного лица к другому.

То же самое касается и защиты прав на виртуальную собственность: даже если суд примет решение, например, истребовать вещь у неправомерного владельца и передать ее законному владельцу, исполнить такое решение без помощи провайдера невозможно, поскольку виртуальная собственность существует в рамках определенной платформы. При этом должна быть предусмотрена либо обязанность провайдеров по содействию исполнению судебных решений, либо возможность доступа судебных исполнителей к платформе для исполнения решения, либо обеспечение исполнения судебных решений с использованием искусственного интеллекта, встроенного в Платформа. Кроме того, в случае, если поставщики участвуют в процессе

исполнения судебных решений в отношении виртуальной собственности, следует учитывать, что изменение базы данных для передачи виртуальной собственности требует определенных затрат. Должен быть решен вопрос о том, на кого будут возложены эти расходы. Представляется справедливым взимать с правонарушителей расходы, понесенные поставщиками услуг при исполнении судебных решений.

Чаще всего определение социальных медиа дается с точки зрения их отношения к СМИ и издателям. Так, T. Standage говорит, что социальные сети – это «двусторонняя диалоговая среда, в которой информация передается от одного человека к другому горизонтально по социальным сетям, а не доставляется вертикально из безличного центрального источника» [44]. J.A. Obar и S. Wildman добавляют, что социальные сети интерактивны и «могут быть охарактеризованы как переход от пользователя как потребителя к пользователю как участнику» [45]. J. Samples утверждает, что социальные сети – это платформы, а не издатели; они предоставляют средства для производства и потребления информации большим количеством людей [46].

Однако не существует ни юридического, ни доктринального определения аккаунта в социальной сети как объекта правоотношений. Чтобы понять юридическую природу такого объекта, прежде всего необходимо проанализировать его техническую сущность.

Термин «социальные сети» охватывает любую онлайн-платформу, которая позволяет людям общаться, создавать контент и взаимодействовать в социальных сетях. Социальные сети могут включать в себя блоги, вики, подкасты, обмен фотографиями и видео, виртуальные миры и сайты социальных сетей, таких как Facebook, Instagram, LinkedIn и Twitter [47].

Технически учетная запись пользователя – это связь, установленная между пользователем и компьютером, сетью или информационной службой. В этих отношениях пользователь идентифицируется по имени пользователя и паролю, которые являются необязательными для компьютеров и сетей, но обязательными для регистрации и подписки на онлайн-сервисы. Учетная запись также может быть определена как набор данных, связанных с конкретным пользователем многопользовательской компьютерной системы. Каждая учетная запись содержит имя пользователя и пароль, а также уровни доступа к безопасности, объем дискового пространства и т.д.

Аккаунты в социальных сетях имеют сложную структуру и отличаются друг от друга в зависимости от возможностей, предоставляемых той или иной платформой. Тем не менее, в структуре аккаунта в социальных сетях всегда

есть определенные элементы. Это: имя пользователя и пароль как способ авторизации пользователя; информация, размещенная пользователем на его персональной странице (контент); переписка и персональные данные пользователя.

Как указывалось, ранее, объект можно считать разновидностью виртуальной собственности, если он отвечает трем характеристикам: соперничество, постоянство, взаимосвязь. Все это можно применить к учетной записи в социальной сети. Аккаунт в социальной сети является конкурирующим, так как он может контролироваться только одним человеком в определенное время — пользователь исключает доступ к нему для всех остальных лиц. Учетная запись является постоянной, поскольку она будет храниться в течение нескольких месяцев, даже если человек использует ее всего несколько минут в день и в случае, если он или она не использует ее в течение длительного периода времени. Аккаунт также можно охарактеризовать как взаимосвязанный, так как есть возможность использовать его совместно с другими пользователями, получившими такое разрешение от владельца.

Основания считать учетную запись объектом права собственности можно найти в практике Европейского суда по правам человека (далее – ЕСПЧ).

Как известно, ЕСПЧ в своем прецедентном праве принял широкое понятие собственности. Суд подчеркнул в своем решении по делу *Gasus v. Netherlands* [48], что понятие «владение» не ограничивается физическими товарами. Понятие «имущество» в ст. 1 Протокола № 1 к Конвенции о защите прав человека и основных свобод (далее – Конвенция) «имеет автономное значение, которое, безусловно, не ограничивается владением физическими товарами: некоторые другие права и интересы, составляющие активы, также могут рассматриваться как «имущественные права» и, таким образом, как «имущество» для целей настоящего положения».

Позднее было принято автономное толкование термина «имущество», согласно которому оно имеет автономное значение, не зависящее от формальных классификаций в национальном законодательстве.

Помимо движимых и недвижимых вещей, «владение» в практике ЕСПЧ охватывает имущественные и неимущественные интересы, такие как требования и долги, судебные иски, акции компаний и другие финансовые инструменты, лицензии на ведение бизнеса, будущие доходы, интеллектуальную собственность, аренду и права на недвижимость, социальные пособия и пенсии, профессиональные клиенты и многое другое. В целом права подпадают под действие ст. 1 Конвенции, если они отвечают трем

условиям: значительная экономическая ценность, возможность идентификации в материальном или нематериальном объекте, безусловная юридическая принадлежность заинтересованному лицу.

В настоящее время бизнес переходит в онлайн, следовательно, все больше и больше личных веб-страниц, блогов и онлайн-аккаунтов имеют денежную стоимость. По данным Forbes, около 13,2 миллиона женщин-блогеров получают какую-то прибыль от своих блогов, начиная от бесплатных продуктов и заканчивая поездкой на Гавайи или ежемесячной стипендией [49]. Сайты социальных сетей также могут приносить доход владельцу аккаунта. Так называемая «Twitter party», когда ведущий приглашает подписчиков в течение одного часа твитить о продукте, может принести ведущему от 750 до 5000 долларов США в зависимости от количества участников. Прибыль, полученная от этих сайтов, зависит от количества людей, которые нажимают на рекламу.

Недавнее прецедентное право указывает, что экономическая ценность учетной записи в социальной сети определяется списком подписчиков учетной записи. Недавно суды пришли к выводу, что связи в социальных сетях могут составлять список клиентов и, следовательно, охраняться как коммерческая тайна. Соответствующие факторы, которые используются для оценки независимой экономической ценности дела о коммерческой тайне, включают: время и ресурсы, затраченные на составление списка клиентов, был ли доступ к информации строго ограничен, и было ли трудно воспроизвести информацию, включенную в дело о коммерческой тайне. список клиентов.

Например, в деле *PhoneDog v. Kravitz* [50] суд установил, что экономическая ценность учетной записи в социальной сети с 17 000 подписчиков заключается в списке подписчиков учетной записи и трафике, который эти подписчики генерируют на веб-сайте PhoneDog, поскольку учетная запись Twitter приносит доход от рекламодателей. В деле *Eagle v. Morgan* [51] суд пришел к выводу, что работодатель вложил «значительные затраты времени, усилий и денег» в создание учетной записи LinkedIn. В деле *CDM Media USA, Inc. v. Simms* [52] технологическая маркетинговая и медиа-компания утверждала, что группа LinkedIn, включающая 679 имен текущих или потенциальных клиентов, является коммерческой тайной. Суд отклонил ходатайство бывшего сотрудника о прекращении дела, поскольку истец доказал, что «список участников был ценным секретным товаром» из-за ограниченного доступа и количества времени, усилий и затрат, которые маркетинговая и медиа-компания потратила на разработку LinkedIn. список участников.

Еще один аргумент в пользу признания аккаунт видом имущества можно найти в практике судов США по делам о банкротстве. Поскольку в некоторых отношениях бизнес-аккаунты в социальных сетях обеспечивают ценность для бизнеса благодаря доступу к клиентам и потенциальным клиентам, суды по делам о банкротстве установили, что бизнес-аккаунты в социальных сетях, включая страницы для бизнеса, которыми управляют отдельные сотрудники, являются имущественными правами, которые признаются нематериальными активами. по Кодексу о банкротстве. Недавние дела о банкротстве пришли к выводу, что административные привилегии и связанные с ними цифровые права являются добросовестными активами и деловой репутацией. Кроме того, обсуждаются способы оценки последователей. Таким образом, Тристан Луи предложил оценивать ценность отдельного пользователя, взяв рыночную капитализацию и разделив ее на количество пользователей. PhoneDog в его случае утверждал, что отраслевые стандарты оценивают каждого подписчика в Твиттере в 2,50 доллара США в месяц.

Если признать, что учетная запись имеет экономическую ценность и, соответственно, может быть охвачена правом владения с точки зрения Конвенции, то ее можно квалифицировать как вид имущества и объект права виртуальной собственности.

Наиболее распространенные проблемы, возникающие при использовании учетных записей в социальных сетях, связаны с бизнес-аккаунтами и их посмертной судьбой.

Бизнес-аккаунты в социальных сетях – это профили компаний, созданные и управляемые их сотрудниками. Проблема может возникнуть в случае увольнения сотрудника, который вел страницу такой компании. В таком случае необходимо решить вопрос о том, кто получает права на учетную запись. Например, в деле PhoneDog v. Kravitz был уволен сотрудник, который занимался маркетингом в социальных сетях для компании. Однако он продолжал использовать аккаунт компании в Твиттере, у которого было 17 000 подписчиков. Он только изменил дескриптор учетной записи с @PhoneDog_Noah на @noahkravitz. Истец утверждал, что пароль Twitter является коммерческой тайной, а его дальнейшее несанкционированное использование является незаконным присвоением. Суд признал, что при определенных обстоятельствах пароль Twitter может быть коммерческой тайной.

В деле Eagle v. Morgan использование профиля LinkedIn стало предметом судебного разбирательства. Истец, будучи владельцем компании, создал

учетную запись в LinkedIn для профессиональных и личных целей. После того, как компания перешла к другой, истца сменил другой менеджер. При этом новые владельцы компании получили доступ к профилю истца, сменили пароль и фотографию, а также заменили имя истца на имя нового руководителя. При этом в профиле была оставлена некоторая профессиональная информация в отношении заявителя, в том числе список контактов. На этом основании истец подал иск по нескольким основаниям, включая кражу личных данных. Суд пришел к выводу, что истица доказала деликтное вмешательство со стороны своего работодателя, но не присудила возмещения убытков.

В деле *Ardis Health, LLC v. Nankivell* [53] ответчик, который обеспечивал маркетинг в социальных сетях в компании, после своего увольнения отказался предоставить доступ к учетным записям компании. Суд обязал его это сделать, так как ответчик подписал соглашение о том, что информация со счетов принадлежит истцу.

Таким образом, в ситуациях, когда может возникнуть спор между компанией и работниками по поводу бизнес-аккаунтов, имеет смысл прописать в специальном договоре, кто имеет права в отношении отдельных элементов аккаунта в соц.сетях - профиля, доступа, контента, подписчиков. Компании должны разработать собственную политику в отношении социальных сетей, в которой должны быть учтены все возможные последствия в отношении прав в отношении учетных записей компании в социальных сетях.

Еще одна проблема, связанная с аккаунтами в социальных сетях, - это определение их судьбы после смерти пользователя.

В настоящее время возможные действия с аккаунтами в случае смерти их владельцев определяются внутренними инструкциями по использованию в поисковых системах или социальных сетях. В таких внутренних правилах последствия определяются пользователями или системой (например, Yahoo! предусматривает удаление учетной записи в случае смерти пользователя, тогда как Facebook предоставляет пользователям возможность распоряжаться учетной записью в случае смерти). В то же время в большинстве стран отсутствует правовое регулирование подобных действий, а также законодательных положений о возможности официального завещания аккаунта в социальных сетях.

Однако в США уже есть случаи вмешательства государства в правовое регулирование наследования счетов. Первый шаг в этом направлении был сделан в 2014 году, когда был принят Закон о внесении поправок в Раздел 12 Кодекса штата Делавэр, касающийся фидуциарного доступа к цифровым

активам и цифровым счетам [54]. Этот Закон определяет понятия «цифровой счет» и «цифровой актив» и дает возможность назначить доверительного управляющего цифровой учетной записью или цифровым активом, который может осуществлять все права в цифровых активах и цифровых счетах владельца учетной записи, чтобы степени, разрешенной законом или любым Лицензионным соглашением с конечным пользователем. Позже, в 2015 году, в большинстве штатов США был принят Единый закон о фидуциарном доступе к цифровым активам. Это позволяет людям указать в своем завещании, что душеприказчик их имущества может иметь доступ к их электронной почте и профилям в социальных сетях. Закон, по сути, использует конструкцию доверительного управления или траста для распоряжения цифровыми активами умершего человека.

В тех штатах, где не был принят Единый закон о фидуциарном доступе к цифровым активам, компании сами решают, предоставлять ли доступ к цифровым счетам умершего члена семьи его родственникам. Например, в пользовательском соглашении Yahoo закреплены положения о закрытии счетов в случае смерти пользователя. На основании этого положения Yahoo! запрещает доступ к учетной записи пользователя в случае его смерти. Такой подход стал причиной судебного иска в штате Массачусетс (в этом штате не был принят Единый закон о фидуциарном доступе к цифровым активам). В деле *Ajemian v. Yahoo!, Inc.* Верховный суд штата Массачусетс пришел к выводу, что личные представители могут дать законное согласие от имени умершего на публикацию содержания Yahoo! адрес электронной почты. Таким образом, на практике возникает неоднозначная ситуация. С одной стороны, соглашения об условиях обслуживания по своей сути являются договором и, следовательно, создают обязательные обязательства для сторон. С другой стороны, возможность платформы удалять электронные письма или профили, которые находятся в ее распоряжении, но фактически принадлежат пользователю, установленная Условиями обслуживания, является несправедливой. Как упоминалось в деле *Ajemian v. Yahoo!, Inc.*, даже если бы Соглашение об условиях обслуживания имело полную силу, это дало бы Yahoo! возможность удаления учетной записи пользователя, это, тем не менее, не может служить оправданием уничтожения сообщений электронной почты после того, как суд распорядится предоставить их пользователю или его или ее личным представителям, поскольку такое уничтожение будет представлять собой неуважение к решению суда.⁶²

Возможность наследования учетных записей в социальных сетях признается также в европейском прецедентном праве. Так, недавно Федеральный суд в Карлсруэ разрешил наследование аккаунтов в Facebook. Согласно решению, с онлайн-данными следует обращаться так же, как с личными дневниками или письмами, и передавать их наследникам. Дело касалось родителей 15-летней девочки, погибшей под поездом в 2012 году. Родители погибшей девушки хотели получить доступ к ее аккаунту, чтобы попытаться выяснить, наступила ли ее смерть в результате самоубийства или в результате несчастного случая. Facebook отказал в доступе к учетной записи после смерти их дочери, сославшись на опасения по поводу конфиденциальности контактов девушки. В соответствии со своей текущей политикой компания разрешает родственникам умершего только частичный доступ к учетной записи, позволяя им превратить страницу в онлайн-мемориал или полностью удалить ее. В 2015 году суд низшей инстанции Германии вынес решение в пользу родителей, поддержав утверждение о том, что данные Facebook подпадают под действие закона о наследовании как эквивалент частной переписки. Но в 2017 году апелляционный суд отменил это решение на том основании, что любой договор между девушкой и компанией заканчивался ее смертью и не мог переходить к родителям. Дело было передано в Федеральный суд, и теперь ее родители, как сообщается, взяли на себя ответственность. Согласно тому, что сказал судья, было обычным делом передавать личные дневники и переписку законным наследникам после смерти, и не было никаких причин относиться к цифровым данным как-то иначе. Более того, суд добавил, что родители имели право знать, с кем общался в сети их несовершеннолетний ребенок.

Таким образом, ситуация похожа на ситуацию в США: родственники могут потребовать от онлайн-провайдеров предоставить доступ к аккаунту умершего члена семьи, и провайдеры должны предоставить такой доступ.

Таким образом, в настоящее время судьба учетных записей социальных сетей напрямую зависит от Условий обслуживания, которые могут предоставлять провайдеру социальных сетей право распоряжаться этим имуществом. Большинство из них написано, чтобы предоставить поставщику услуг широкие возможности для определения того, являются ли цифровые активы нисходящими и как они должны распространяться. Положения, разработанные поставщиком услуг, а не владельцем учетной записи, определяют порядок обращения с цифровыми активами после смерти владельца учетной записи. Таким образом, владельцы счетов должны

полагаться исключительно на добрую волю поставщиков услуг, разрешая любую передачу своих активов в случае смерти. Это не противоречит основным принципам договорного права, поскольку пользователи принимают эти условия, подписываясь под соглашением. Однако недавние дела в судах США и Германии показывают, что суды склонны защищать интересы пользователей (или их родственников). Поэтому можно предположить, что в ближайшем будущем некоторые положения Условий использования, запрещающие авторизацию доступа к учетным записям или предоставляющие возможность поставщикам онлайн-услуг распоряжаться учетными записями пользователей, будут считаться дискриминационными и незаконными. Как справедливо отмечает N.M. Vanta, «любое договорное положение, запрещающее передачу, даже если оно имеет процессуальную силу, должно быть недействительным по сравнению с общественным порядком. Запрет договоров на передачу имущества коренным образом изменяет характер наследственного права, которое способствует передаче, руководствуясь завещательным намерением наследодателя, и противоречит той причине, по которой договоры первоначально признавались средством передачи». Она добавляет, что «поставщики услуг не сосредоточены на защите индивидуального контроля над активами, которые он или она создали, заработали или загрузили. Защита контроля физического лица над активами или имущественными интересами является заботой судов и законодательных органов. Суды и законодательные органы должны продолжать определять, поддерживает ли государственная политика наследование цифровых активов» [55].

Несмотря на большое количество вопросов в сфере наследования цифровых активов, предлагается позаботиться о судьбе цифрового имущества, в частности аккаунтов в социальных сетях, путем прописывания в завещании некоторых конкретных положений, имея в виду, однако, положения Условий использования и в их пределах.

Следует также упомянуть, что Европейский юридический институт в настоящее время создает совместную исследовательскую группу с Комиссией по единообразному праву в США, чтобы выяснить, можно ли использовать Единый закон о фидуциарном доступе к цифровым активам в качестве модели для европейского законодательства. Это означает, что, вероятно, будет единый подход к определению посмертной судьбы цифровых активов в мире. Для обеспечения защиты и управления цифровыми активами целесообразно назначить цифрового исполнителя. Управление цифровыми активами, в том

числе учетными записями в социальных сетях, возможно в рамках траста или доверительного управления, которые известны, соответственно, в системах общего и гражданского права.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Можно сделать вывод, что аккаунт (профиль) в социальной сети – это личная страница, на которой пользователь размещает свою личную информацию, загружает видео, аудио и другой контент, посредством которой он взаимодействует с другими людьми. Использование данной страницы возможно только после специальной процедуры авторизации путем создания логина (логина) и пароля. Таким образом, учетная запись включает в себя несколько элементов: во-первых, аутентификационную информацию (которая необходима для аутентификации пользователя провайдером и включает в себя имя пользователя и пароль); во-вторых, учетная запись связана с базой данных на сервере провайдера, где хранится информация из этой учетной записи. Эта база данных связывает пользователя с информацией, доступной в социальных сетях.

Правовое регулирование учетных записей в социальных сетях включает в себя положения договорного права (Условия предоставления услуг, разработанные владельцами социальных сетей), права интеллектуальной собственности, регулирование защиты данных и конфиденциальности, а также права собственности. Учитывая изложенное, можно предложить разграничение правового режима отдельных элементов учета и правового режима учета в целом. Для определения правовой природы аккаунта в социальной сети необходимо ответить на вопрос, может ли он рассматриваться как объект права собственности или права виртуальной собственности.

Аккаунт (особенно тот, у которого много подписчиков) имеет экономическую ценность. Эта стоимость может быть определена на основе ценности подписчиков или с учетом максимальной суммы, которую потребитель готов заплатить за товар в условиях свободной рыночной экономики. Аккаунты с большим количеством подписчиков пользуются более высоким спросом, потому что они более привлекательны для рекламы и дают больше возможностей влиять на людей. Тот факт, что есть люди, заинтересованные в получении чьей-либо учетной записи, означает, что учетная запись действительно имеет ценность.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ (REFERENCES)

1. Окюлов О. Гражданский кодекс Республики Узбекистан в новой редакции: каким должен быть IV раздел. – 2019.
2. Окюлов О. Правовой статус интеллектуальной собственности: дис.... д-ра юрид. наук //Т.: ТГЮИ. – 2000. – С. 14.
3. Караходжаева Д. М. Проблемы развития и совершенствования законодательства о праве собственности юридических лиц в Республике Узбекистан: дис.... докт. юрид. наук //Т.: ТГЮИ. – 2008. – С. 44.
4. Караходжаева Д. Новые механизмы защиты частной собственности как основа улучшения инвестиционного климата //Обзор законодательства Узбекистана. – 2019. – №. 1. – С. 34-35.
5. Mehmonov K. M., Musaev E. T. Legal Regime of Digital Rights //Ikkogretim Online. – 2021. – Т. 20. – №. 3. – С. 1683-1686.
6. Мехмонов К. М. Особенности Правового Режима Цифровых Прав //Журнал Правовых Исследований. – 2021. – Т. 6. – №. 1.
7. Mehmonov Q. A. Civil legal protection of a database according to the legislation of foreign countries //Review of law sciences. – 2018. – Т. 2. – №. 1. – С. 11.
8. Mekhmonov K. Issues of legal regulation of relations related to information and communication technologies //Review of law sciences. – 2020. – Т. 4. – №. 1. – С. 17.
9. Мехмонов К. М. ВОПРОСЫ ПРАВОВОГО РЕГУЛИРОВАНИЯ ОТНОШЕНИЙ, СВЯЗАННЫХ С ИНФОРМАЦИОННО-КОММУНИКАЦИОННЫМИ ТЕХНОЛОГИЯМИ //Review of law sciences. – 2020. – №. 1. – С. 75-78.
10. Mekhmonov K. The legislative framework and the principles of civil-law regulation of relations connected with the Computer programs and databases in the Republic of Uzbekistan //Theoretical & Applied Science. – 2017. – №. 3. – С. 23-28.
11. Мехмонов К. М. ПРАВОВОЕ РЕГУЛИРОВАНИЕ ИНВЕСТИЦИЙ В СФЕРЕ ИНФОРМАЦИОННОКОММУНИКАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ //ПРАВОВЫЕ ОСНОВЫ СТАНОВЛЕНИЯ И УКРЕПЛЕНИЯ РОССИЙСКОЙ. – 2019. – С. 30.
12. Мехмонов К. М. НЕКОТОРЫЕ ОСОБЕННОСТИ ДОГОВОРОВ, СВЯЗАННЫХ С ИНФОРМАЦИОННО-КОММУНИКАЦИОННЫМИ ТЕХНОЛОГИЯМИ //INTERNATIONAL SCIENTIFIC REVIEW OF THE PROBLEMS OF LAW, SOCIOLOGY AND POLITICAL SCIENCE. – 2019. – С. 54-62.

13. Бурханова Л. М. Правовая характеристика частной собственности отдельных видов юридических лиц в условиях перехода Республики Узбекистан к рыночным отношениям //Вестник Пермского университета. Юридические науки. – 2010. – №. 2. – С. 88-98.
14. Бурханова Л. ВОПРОСЫ ПРАВОПРИМЕНЕНИЯ ИНСТИТУТА ОБЩЕЙ СОВМЕСТНОЙ СОБСТВЕННОСТИ НА ПРИМЕРЕ ОБЩЕЙ СОВМЕСТНОЙ СОБСТВЕННОСТИ СУПРУГОВ //Review of law sciences. – 2020. – №. 3. – С. 61-69.
15. Караходжаева Д. М., Бурханова Л. М. Особенности осуществления реформ частной собственности на землю в Республике Узбекистан //Science and Education. – 2021. – Т. 2. – №. 5. – С. 1083-1096.
16. Бурханова Л. НОВЫЕ ПОДХОДЫ К ОПРЕДЕЛЕНИЮ ПОНЯТИЙ НЕМАТЕРИАЛЬНЫЕ БЛАГА В ПРОЕКТЕ НОВОЙ РЕДАКЦИИ ГРАЖДАНСКОГО КОДЕКСА РЕСПУБЛИКИ УЗБЕКИСТАН //Review of law sciences. – 2020. – №. 4. – С. 21-29.
17. Бурханова Л. М. Вопросы совершенствования правового регулирования нематериальных благ как особого объекта гражданского права в проекте новой редакции Гражданского кодекса Республики Узбекистан. – 2021.
18. Бурханова Л. М. Защита средств индивидуализации в сетях Интернет посредством доменных имен. – 2019.
19. Dilorom K., Burkhanova L., Sharakhmetova U. Features of determining the legal status of legal entities in the draft new version of the civil code of the republic of Uzbekistan and the need to introduce new institutions in the legislation: Theoretical developments and proposals //European Journal of Molecular & Clinical Medicine. – 2020. – Т. 7. – №. 2. – С. 2151-2161.
20. Kuldashiev N. TORT LIABILITY ISSUES FOR HARM CAUSED BY THE INTERNAL AFFAIRS BODIES //International Scientific and Current Research Conferences. – 2021. – С. 8-14.
21. Кулдашев Н. А. ОРГАНЫ ВНУТРЕННИХ ДЕЛ КАК СУБЪЕКТЫ ДЕЛИКТНЫХ ОТНОШЕНИЙ //Третьи цивилистические чтения памяти профессора МГ Прониной. – 2021. – С. 111-114.
22. Кулдашев Н. Improvement of the legal regulation system of tort relations with the participation of internal affairs organs //Общество и инновации. – 2020. – Т. 1. – №. 2. – С. 199-208.
23. Кулдашев Н. Совершенствование системы правового регулирования деликтных отношений с участием органов внутренних дел //Общество и инновации. – 2020. – Т. 1. – №. 2. – С. 199-208.

24. КУЛДАШЕВ Н. А. СОВЕРШЕНСТВОВАНИЕ СИСТЕМЫ ПРАВОВОГО РЕГУЛИРОВАНИЯ ДЕЛИКТНЫХ ОТНОШЕНИЙ ПРИ УЧАСТИИ ОРГАНОВ ВНУТРЕННИХ ДЕЛ //Право и жизнь. – 2019. – №. 2. – С. 80-87.
25. Kuldashev N. Хуқуқбузарликлар содир этилиши оқибатида етказилган зарарларни қоплаш институтини такомиллаштиришга оид мулоҳазалар //О ‘zbekiston qonunchiligi tahlili. – 2017. – №. 3. – С. 67-69.
26. Qo‘ldoshev N. Ички ишлар органлари фуқаровий-хуқуқий муносабатлар субъекти сифатида //О ‘zbekiston qonunchiligi tahlili. – 2008. – №. 3-4. – С. 10-15.
27. Эгамбердиев Э. Х. Правовые вопросы осуществления торговли объектами виртуального мира за реальные денежные средства //ИННОВАЦИОННЫЕ НАУЧНЫЕ ИССЛЕДОВАНИЯ В СОВРЕМЕННОМ МИРЕ: ТЕОРИЯ, МЕТОДОЛОГИЯ, ПРАКТИКА. – 2022. – С. 100-105.
28. Najibaevich E. E. CIVIL LAW STATUS OF VIRTUAL OBJECTS AND THEIR REFLECTION IN THE NEW CIVIL CODE OF THE REPUBLIC OF UZBEKISTAN //Web of Scientist: International Scientific Research Journal. – 2023. – Т. 4. – №. 1. – С. 47-54.
29. Khajibaevich E. E. Civil law status of virtual world objects //Eurasian Research Bulletin. – 2023. – Т. 16. – С. 33-41.
30. Fairfield, J. (2005) Virtual property. Boston University Law Review, 85, pp. 1047–1102. [online] Available from: <https://ssrn.com/abstract=807966> [Accessed 26 April 2020]
31. Palka, P. (2017) Virtual property: towards a general theory. PhD. Florence: European University Institute, pp. 148–160.
32. Blazer, Ch. (2006) The five indicia of virtual property. Pierce Law Review, 5, p. 141.
33. Lastowka, G. and Hunter, D. (2004) The laws of the virtual worlds. California Law Review, 92 (1), p. 40.
34. DaCunha, N. (2010) Virtual property, real concerns. Akron Intellectual Property Journal, 4 (1), p. 42.
35. Mousourakis, G. (2015) Roman law and the origins of the civil law tradition. Switzerland: Springer.
36. Van der Walt, A. J. (2011) Constitutional Property Law. 3rd ed. Cape Town: Juta Law, pp. 114–115.
37. Erlank, W. (2012) Property in virtual worlds. PhD. Stellenbosch: Stellenbosch University, p. 216.
38. Hurter, E. (2009) The international domain name classification debate: are domain names “virtual property”, intellectual property, property or no property at all?

The Comparative and International Law Journal of Southern Africa, 42 (3), pp. 288–289;

39. Gong, J. (2011) Defining and addressing virtual property to international treaties. Boston University Journal of Science & Technology Law, 17, pp. 101–107.

40. Nelson, J. W. (2010) The virtual property problem: what property rights in virtual resources might look like, how they might work, and why they are a bad idea. McGeorge Law Review, 41, p. 298.

41. Ward, M. (2003) Does Virtual Crime Need Real Justice? BBC News.com. [online] Available from: <http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/3138456.stm>

42. Abramovitch, S. H. (2009) Virtual property in virtual worlds. Gowlings.com. [online] Available from: <https://www.lexology.com/library/detail.aspx?g=5a3f3b03-a077-45d4-9981-36f713c92820>

43. Sheldon, D. (2007) Claiming ownership, but getting owned: contractual limitations on asserting property interests in virtual goods. UCLA Law Review, 54, p. 764.

44. Standage, T. (2013) Writing on the Wall: Social Media – The First 2,000 Years. New York: Bloomsbury, p. 8.

45. Obar, J. A. and Wildman, S. (2015) Social Media Definition and the Governance Challenge: An Introduction to the Special Issue. Telecommunications Policy, 39 (9), p. 746.

46. Samples, J. (2020) Why the Government Should Not Regulate Content Moderation of Social Media. Cato Institute Policy Analysis, 865, pp. 1–31.

47. Edosomwan, S., Prakasa, S., Kouame, D., Watson, J. and Seymour, T. (2011) The History of Social Media and its Impact on Business. The Journal of Applied Management and Entrepreneurship, 16 (3), pp. 79–91.

48. Gasus Dosier- und Fördertechnik GmbH v Netherlands, Merits. (1995) Application No 15375/89, A/306-B, [1995] ECHR 7. (1995). 20 EHRR 403, IHRL 3433 (ECHR 1995), 23rd February 1995, European Court of Human Rights [ECHR].

49. Larissa, F. (2012). Is Blogging Really a Way for Women to Earn a Living? Forbes.com. [online] Available from: <http://www.forbes.com/sites/larissafaw/2012/04/25/is-blogging-really-a-way-for-women-to-earn-a-living-2/>

50. PhoneDog v. Kravitz. (2011) No. C 11-03474 MEJ. 2011 WL 5415612 (N.D. Cal. Nov. 8, 2011).

51. Eagle v. Morgan. (2013) No. 11-4303, 2013 WL 943350, at *9 (E.D. Pa. Mar. 12, 2013).

52. CDM Media USA, Inc. v. Simms. (2015) No. 14 CV 9111. 2015 WL 1399050 (N.D. III. Mar. 25, 2015).
53. Ardis Health, LLC v. Nankivell. (2011) No. 11 Civ. 5013 (NRB). 2011 WL 4965172 (S.D.N.Y.Oct. 19, 2011).
54. Act to Amend Title 12 of the Delaware Code Relating to Fiduciary Access to Digital Assets and Digital Accounts.
55. Banta, N. M. (2014) Inherit the Cloud: The Role of Private Contracts in Distributing or Deleting Digital Assets at Death. *Fordham Law Review*, 83 (2), p. 821.