

6. План дій BEPS. URL: https://mof.gov.ua/storage/files/2020_BEPS.pdf (дата звернення: 26.09.2022).

7. Lombardo, M. The Mutual Agreement Procedure (Art. 25 OECD MC) – A Tool to Overcome Interpretation problems? Fundamental Issues and Practical Problems in Tax Treaty Interpretation. Ed. by M. Schilcher and P. Wening. Wien: LINDE, 2008. P. 457–480.

8. Податковий кодекс України: Закон України від 02.12.2010 р. № 2755-VI. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2755-17#Text> (дата звернення: 26.09.2022; 26.09.2022).

9. Кармаліта М. Процедура попереднього узгодження ціноутворення у контексті динамічного розвитку міжнародного оподаткування. Фінанси, економіка, право vs війна [Електронне видання]: збірник тез Міжнародного конгресу (м. Ірпінь, 27 квітня 2022 р.). Ірпінь : Державний податковий університет, 2022. С. 567-570.

DOI <https://doi.org/10.36059/978-966-397-271-8-78>

ДЕКІ ПИТАННЯ ЩОДО КАТЕГОРІЇ «ВІРТУАЛЬНА ІДЕНТИЧНІСТЬ» У МЕРЕЖІ ІНТЕРНЕТ

Токарева В. О.

*кандидат юридичних наук, доцент,
доцент кафедри цивільного права*

*Національного університету «Одеська юридична академія»
м. Одеса, Україна*

У філософії зазначається, що інформаційно комунікативні технології значною мірою розширили можливості для конструювання особою власного образу, іміджу, біографії, ідентичності. Принципові плюралістичність, фрагментарність, децентрація, наповненість симулякрами сучасного інформаційного суспільства розмивають, розчиняють ідентичність людини в багатьох значеннях, заганяючи його в безвихідь нескінченної низки пошуку, набуття та втрати самості [1].

Простір Інтернету надав особам можливість видавати себе за будь-кого, що дозволяє спілкуватися майже з будь-ким у світі, надіваючи різні маски, визначаючи різні ролі та обираючи різні ідентичності. Віртуальна особа представляє собою певною мірою гру, попри не завжди така гра своєї ролі [2].

Безумовно, віртуальна особа формується як самостійна та може не співпадати з суб'єктом реальних правовідносин. Для позначення образу який не має оригіналу або який втратив його з часом, французькі філософи Ж Дельоз, Бодрійяр пропонують застосовувати термін симулякр.

За визначенням Ж Дельоза, симулякр – це копія копії, нескінченно деградувавши ікона, нескінченно слабка подоба, ми втрачаємо суть, тобто різницю у природі між симулякром та копією. Копія – це образ, наділений подібністю, симулякр – це образ без подібності. У віртуальному середовищі, особа у її радикально штучно створеній версії здається копією без оригіналу, симулякром (нереферентною копією особи, яка відсилає до гіперреальності) [3].

Симулякри є сконструйованим звабленим символічним за своїм характером об'єктом, орієнтованим на задоволення бажань споживача. Це неправдива подібність, умовний знак чогось, що функціонує в суспільстві як його замітник. Як наслідок, сучасність є епохою загальної симуляції, яка створює гіперреальність і охоплює усі сфери життя особистості, котра звикла в епоху постмодернізму не відрізняти справжнє від вимислу. Реальність закінчилася, поступившись місцем симулятивній гіперреальності симулякрів [4].

Тож, і явище віртуальної особи не є настільки новим, як стверджують окремі дослідники та певною мірою вже декілька тисячоліть проявляється у мистецтві, а саме у театрі, кіно та літературі [5]. А такі художники як, Э. Уорхол, К. Ольденбург, Р. Раушенберг, Р. Ліхтенштейн та інші, більшість з яких буди медійними особами, в процесі своєї презентаційної діяльності створювали симулякри самих себе – у картинах, у поведінці та медійному просторі, тощо [6].

На думку С.А. Решеніна В Інтернеті створення симулякрів в більшості випадків несе лише характер гри або розваги. З даним висловлюванням не можна погодитися. Так, Богдановіч и Беслей, стверджують, що можливість створення фіктивної віртуальної ідентичності потенційно у повністю фіктивному середовищі, широко застосовується та є загальновідомим. Створення віртуальної ідентичності може бути мотивоване засадами дотримання анонімності або бажанням розваг. З огляду на те, що така віртуальна особа може бути видалена, не залишивши сліду, концепція існування такої віртуальної ідентичності суперечить критеріям сталості та фізичної реальності, які очікуються у будь-якому процесі ідентифікації, що пов'язує фізичну особу з низкою цифрових даних. Використання множинних «віртуальних посвідчень» має регулюватися законодавством про фізичну особу [7].

На відміну від фізичного світу, де закон обмежує свободу вибору власних ознак для ідентифікації, ця свобода існує у користувачів Інтернету без обмежень та заборон. Коли особ перебуває у Інтернеті, вона може вільно презентувати себе та обирати власні характеристики та ознаки [8]. Наразі, застосування програмного забезпечення володіє значними потенціалом порушення прав осіб та використання його для вчинення шахрайства що доступно майже для будь-якої особи яка бажає, начебто вогнепальну зброю можна було б придбати у будь-якому магазині продуктів. За допомогою сучасних технологій таких як, розпізнавання особи, мови, обчислення персональних даних, тощо,

стало можливим створити відео із відомим політичними діячам, де промовляє те, чого ніколи не говорив, або створити аудіо розмову будь-якої особи. Підробки зображення, відео, мови або документів із використанням нейронних мереж, що дозволяє виготовляти фейк який не відрізняються від реальності отримало назву – Deep-fake [9].

Дійсно, Інтернет значний час наділяв осіб правом вільного вибору та зміни масок, ідентичності, псевдонімів під якими особа презентує себе та ідентифікує, що створювало ілюзорність анонімності в мережі. Так, у 90 роки популярним був афоризм, що стосувався карикатуру у журналі «Нью-Йоркер»: «В Інтернеті ніхто не знає, що ви собака», яка вже майже забулася. Наразі відношення до анонімності зазнає змін, що обумовлене умовами ідентифікації, зміною у ступні збирання та обробки персональних даних. Водночас, сучасні тенденції навпаки зводяться до презентації особи в цифровому просторі [10]. Проте, наразі, все більшість правовідносин в мережі Інтернет потребують проходження процедури автентифікації, адже можливість зміни імен або псевдоніму, ставить питання з правової точки зору, оскільки така свобода нівелює загальні засади дії цивільного права. Так, наприклад, у Південній Кореї, гравці мають ввести свої національні ідентифікації норми для участі у онлайн грі [11].

Тому, з урахуванням можливостей вільного конструювання особи в Інтернеті слід розмежовувати віртуальну особу в мережі Інтернет в якості презентації власної фізичної особи у віртуальному середовищі, яке співпадає із ідентичністю реальної фізичної особи та фейкову віртуальну ідентичність в мережі Інтернет, яка не співпадає з реальною фізичною особою або є цифровим двійником існуючої фізичної особи, що створюється для цілеспрямованого введення в оману та шахрайства.

З огляду на зазначене, конструювання віртуальної особи в мережі Інтернеті може як повністю співпадати із проекцією фізичною особою у реальному світі, у разі реєстрації на офіційних державних порталах, отримання держаних та фінансових послуг, та поряд з цим створюватися для вчинення злонамірених дій та шахрайства.

Література:

1. Соловьева Л.Н. Цифровая идентичность как новый вид идентичности человека информационной эпохи. *Общество: философия, история, культура*. 2018. 12 (56). С. 40-43.

2. Hodgson V. Issues for Democracy and Social Identity in CMC and Networked Learning, in *Networked Learning: Perspectives and Issues*, (eds) Steeples C, Jones C, Springer Verlag, London, 2002. pp. 229-242.

3. GILLES DELEUZE, *THE LOGIC OF SENSE* 257 (1990).

4. Харитоновна О.І. Дещо про симулякри і нову реальність. URL: http://dspace.onua.edu.ua/bitstream/handle/11300/12202/Харитоновна%20ЛЕНА%20_Дещо%20про%20симулякри%20і%20нову%20реальність%2008-11.pdf?sequence=1&isAllowed=y

5. Решенин С.А. Виртуальная личность как актор и элемент социальной структуры виртуальных сетевых сообществ. *Вестник Кемперовского государственного университета*. 2013. № (2-1). С. 243-248.

6. Львов А.А. Ж. Бодрийяр: от производства эстетического к обществу потребления. *Общество. Среда. Развитие (Terra Humana)*. 2013. 4 (29). С. 183-188.

7. Bogdanowicz M., Beslay I., Cyber-security and the future of identity. IPTS report, September, 2002. URL: <http://www.jrc.es/home/report/english/articles/vol57/ICT4E576.htm>

8. Halperin, Ruth and Backhouse, James. A roadmap for research on identity in the information society. *Identity in the Information Society*, 2008. № 1 (1). DOI: 10.1007/s12394-008-0004-0.

9. Лаптева Т.О. Методи виявлення та припинення розповсюдження недостовірної інформації в Інтернеті *Соціальна і цифрова трансформація: теоретичні та практичні проблеми правового регулювання*: матеріали Всеукр. наук.-практ. конф., м. Київ, 2 грудня 2021 р. / наук. керівник конф. О. А. Баранов; упоряд.: В. М. Фурашев, С. О. Дорогих. Київ–Одеса : Фенікс, 2021. С. 290-293.

10. Супрун Г. Г. Ідентичність індивіда в цифрову епоху соціальних комунікацій. *Філософські обрії*. 2020. № 43. С. 85-94.

11. Korea Produces Safer Online Registration Guidelines URL: <http://english.chosun.com/w21data/html/news/200610/200610020023.html>

DOI <https://doi.org/10.36059/978-966-397-271-8-79>

ГРОМАДСЬКА ЕКСПЕРТИЗА ЗАКОНОПРОЕКТІВ ТА ПРОЕКТІВ ІНШИХ ПРАВОВИХ АКТІВ В УКРАЇНІ: ПИТАННЯ ПРАВОВОГО ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ

Томкіна О. О.

*кандидат юридичних наук,
провідний науковий співробітник відділу дослідження проблем
взаємодії держави та громадянського суспільства
Київського регіонального центру України
Національної академії правових наук України
м. Київ, України*

Забезпечення відповідності законів та інших нормативно-правових актів адекватному стану сучасного суспільства, а також легітимізації реформ, що впроваджуються суб'єктом правотворчої діяльності, значною мірою залежить від участі в правотворчому процесі інститутів громадянського суспільства.