

УДК 347.1

DOI <https://doi.org/10.24144/2307-3322.2025.88.1.47>

ЦИФРОВА РІЧ ТА ІНШІ ЦИФРОВІ БЛАГА ЯК ОБ'ЄКТИ ЦИВІЛЬНИХ ПРАВ

Мічурін Є.О.,

*доктор юридичних наук, професор,
професор кафедри цивільно-правових дисциплін
Харківського національного університету імені В.Н. Каразіна
ORCID: 0000-0003-4283-4604
e-mail: michurin@karazin.ua*

Мічурін Є.О. Цифрова річ та інші цифрові блага як об'єкти цивільних прав.

Досліджено подальше правове регулювання правовідносин щодо криптовалюти, об'єктів комп'ютерних ігор, NFT. Визначено, що такий підхід сприяє охороні, захисту прав суб'єктів цивільних правовідносин, визначенню абсолютних прав на цифрові речі, їхньої оборотоздатності. Необхідні подальші кроки законодавця щодо правового регулювання правовідносин із цифровими благами.

Доведено, що пануванням над цифровою річчю чи іншим цифровим благом є наявність доступу до них через автентифікацію та авторизацію завдяки логіну, пароллю, іншим засобам ідентифікації, передбаченим електронною системою доступу. Встановлено, що форма не єдиним критерієм розмежування цифрових і матеріальних речей. Існують особливості набуття, здійснення та припинення цивільних прав і обов'язків щодо них. Програмне мережеве підключення дозволяє отримати доступ до цифрового контенту.

Критикується уявлення, що цифрова річ – це цифровий код, яке є дещо однобічним щодо неї. Визначено, що це є виробничий підхід. Він відрізняється від споживацького. Споживач у цифровій речі бачить готовий продукт (гру, цифровий контент). Споживацькі якості цифрового блага досягаються завдяки можливості конверсії (перетворення) цифрового коду у зображення, звук чи інший ефект. Для цифрового блага важливою є наявність його споживацьких якостей, наприклад, для комп'ютерної гри – можливість у неї грати. Цифрове благо: криптовалюта; NFT; аксесуари комп'ютерних ігор тощо є візуальною, аудіо- чи іншою конверсією цифрового коду у такому вигляді, що людина здатна сприймати це як звук чи зображення тощо на комп'ютерному обладнанні: смартфоні, ноутбукі тощо.

Встановлено, що природа цифрової речі зокрема і цифрового блага загалом є подвійною. Перше, вона має технічну (цифрову) основу у вигляді програмного коду; друге, це є майнове або особисте немайнове благо, що має споживацькі якості. У цивільному праві ця специфіка має значення при визначенні об'єкту правовідносин, прав на них, укладанні договорів.

Ключові слова: об'єкти цивільних прав, цифрова річ, право власності, цифрові права.

Michurin I.O. The digital thing and other digital goods as objects of civil rights.

In the context of the development of legal relations within the digital environment, further legal regulation is necessary concerning cryptocurrencies, computer game assets, and NFTs. This contributes to the protection and safeguarding of the rights of subjects of civil legal relations, the determination of absolute rights to digital items, and their marketability.

Control over a digital item or other digital good involves access to them through authentication and authorization via login credentials, passwords, and other identification methods provided by an electronic access system. The form is not the only criterion distinguishing digital items from physical ones. There are specific features regarding the acquisition, exercise, and termination of civil rights and obligations related to them. Hardware, software, and network connectivity allow access to digital content, which is another characteristic of digital goods.

The notion that a digital item is merely a digital code presents a somewhat one-sided view. This is a production-based perspective, which differs from the consumer's viewpoint. A consumer sees a

digital item as a finished product (a game, digital content). The consumer qualities of a digital good are achieved through the ability to convert the digital code into images, sound, or other effects. For a digital good, consumer usability is essential – for example, the ability to play a computer game. A digital good, such as cryptocurrency, NFTs, or computer game accessories, is a visual, audio, or other type of conversion of digital code into a form that a person can perceive as sound, image, etc., through computer equipment such as a smartphone or laptop.

The nature of a digital item and digital goods in general is dual. First, it has a technical (digital) foundation in the form of software code; second, it is a property or non-property benefit with consumer value. In civil law, this specificity is significant when determining the object of legal relations, the rights associated with it, and the conclusion of contracts.

Key words: objects of civil rights, digital thing, right of ownership, digital rights.

Постановка проблеми. Глобальні процеси цифровізації, що відбуваються у сучасному інформаційному суспільстві сприяють тому, що поступово формується законодавство України щодо цифрових благ як об'єктів цивільного права. Так, у ст. 179-1 ЦК України відбулося нормативне регулювання цифрової речі. Необхідні подальші кроки законодавця щодо правового регулювання правовідносин із цифровими благами. У літературі наголошується, що має бути визначений спеціальний правовий режим для різних цифрових активів (благ) залежно від їх правової сутності та практичного значення у застосуванні особою у цивільному обороті [1, с. 47]. Цифрові блага потребують додаткового наукового пошуку що стосується їхньої правової природи.

Мета дослідження полягає у виявленні правової природи цифрових благ.

Стан опрацювання проблематики. Р.А. Майданик ввів поняття цифрової речі [2]. О.В. Даниленко дослідила цифрову річ як об'єкт цивільних прав [3]. Т.І. Бровченко, Д.Є Білоус визначили штучний інтелект як цифрову річ [4, с. 25]. Положення про цифрову річ мають у подальшому вдосконалюватися.

Виклад основного матеріалу. Цифрові блага як об'єкти цивільних прав, що можуть існувати у цифровому середовищі визначені у ст. 177 ЦК України. Стаття 179-1 ЦК України закріпила цифрову річ як благо, що створюється та існує виключно у цифровому середовищі та має майнову цінність.

Залишається відкритою проблема спеціального правового регулювання абсолютних прав на цифрові речі. Цифрові речі не можна регулювати речовим правом так само, як матеріальні через їх особливості. Якщо автомобіль можна арештувати і фізично вилучити, то з криптовалютою це неможливо через її нематеріальність, здатність швидко змінювати розташування в цифровому просторі. Особливість абсолютного права на цифрове благо у тому, що доступ до нього відбувається завдяки автентифікації та верифікації (авторизації). Автентифікація є підтвердженням того, що вхід у систему здійснює належний користувач електронного ресурсу. Так відбувається проходження перевірки автентичності під час входу в електронний (цифровий) ресурс. Авторизація є процедурою, що дає особі можливість робити певні дії в електронній системі після входу (перевірка, підтвердження прав на вчинення певних дій у системі). Автентифікація та авторизація зазвичай відбуваються з введенням логіну та пароля, що надає доступ до цифрового блага. Вчинення будь-яких дій особою в електронній системі відбувається через право доступу завдяки її автентифікації та верифікації.

З Стародавнього Риму відомою є володільницька конструкція юридичного панування над річчю. Пануванням над цифровою річчю, іншим цифровим благом є наявність доступу до них через автентифікацію та авторизацію завдяки логіну, паролю, іншим засобам ідентифікації, передбаченим електронною системою доступу. Особа може мати комп'ютер, інший пристрій. Утім лише через авторизацію, верифікацію особа одержує доступ до окремого цифрового блага, що надає юридичне панування над ним. Відтак, потрібні спеціальні підходи щодо визначення абсолютних прав на цифрову річ. Зокрема, у літературі наразі отримала розвиток концепція права доступу до цифрового блага [5, с. 123].

Цифрове середовище визначається як апаратне, програмне забезпечення та будь-яке мережеве підключення, що забезпечує можливість їх використання споживачем (ст. 2 Закону України «Про цифровий контент та цифрові послуги»). Отже, програмне мережеве підключення дозволяє отримати доступ до цифрового контенту. Крім перебування у цифровому середовищі (ст. 177 ЦК України) існують особливості набуття, здійснення та припинення цивільних прав і обов'язків щодо цифрових речей.

Раніше дослідники Г. Ластовка та Д. Хантер висловлювали позицію, що цифрова річ – це особливий записаний у базі даних цифровий код [6, с. 49]. Далі поданий уривок цифрового програмного коду: `f±1s ¶ ,дт{ '$%o'aНљ)х"^-4 й;awЭцF$й№ І‡УСМБ¶!Ф,ЯІКЉb ц У 'хэF3иLмю–,дLмЕЭР©Sмc*k««B-”8Ee□ГОС*ЧЧУ€ёCr.`

У доступному для споживача форматі цей код, частина якого була представлена виглядає як малюнок у форматі JPG. Отже, твердження Г. Ластовки та Д. Хантера, що цифрова річ – це цифровий код є дещо однобічним уявленням про неї. Це є так би мовити «виробничий» підхід, що відрізняється від споживацького. Так, пластикова мильниця (річ), якщо йти за аналогією, з точки зору виробничого підходу є виробом з пластику, що має певну хімічну формулу. Для споживача мильниця перш за все це є певний виріб зі споживацькими якостями, хоч її матеріал має хімічну формулу. Отже те, що цифрова річ – це ... цифровий код для споживача є другорядним, він його зазвичай не бачить і не знає, може навіть не здогадатися про його існування. Для споживача (не програміста) цифрова річ представлена у вигляді готового цифрового продукту (комп'ютерної гри, NFT, криптовалюти, цифрового токена тощо). Відтак, для цифрового блага важливою є наявність його споживацьких якостей, наприклад, для комп'ютерної гри – можливість у неї грати завдяки відповідному функціоналу.

Наприклад, комп'ютерне зображення є по суті візуальним представленням програмованих даних, що створюються та обробляються за допомогою інформаційних комп'ютерних технологій. Ці зображення можуть бути різного типу і формату, включаючи фотографії, малюнки, графіки, анімації та інші типи візуальних елементів. Вони зберігаються у цифровому форматі і можуть бути відтворені, редаговані та передаватися за допомогою комп'ютерних мереж.

Споживацькі якості цифрового блага досягаються завдяки можливості конверсії (перетворення) цифрового коду у зображення, звук чи інший ефект, здатний для сприйняття продукту споживачем. Цифрове благо: криптовалюта; NFT; аксесуари (зокрема, «зброя») комп'ютерних ігор тощо є так би мовити візуальною, аудіо- чи іншою конверсією цифрового коду у такому вигляді, що споживач, замовник здатний сприймати це як звук чи зображення тощо на комп'ютерному обладнанні: смартфоні, ноутбучі тощо.

Конверсія (перетворення) цифрового коду у зображення, звук тощо відбувається залежно від завдань і кінцевої мети програмування ІТ-продукту: чи то має бути комп'ютерна гра, токен, конкретний цифровий контент тощо. Як це відбувається? Щоб гравець комп'ютерної гри зміг опинитися у «цифровій реальності» використовують мови програмування (C#, C++, Python). Відтак аудіо, відео, інші ефекти у грі засновані на комп'ютерному кодуванні, що через конверсію цифрового коду перетворюються, наприклад, у зображення (візуалізація).

Можливо є не лише цифрова конверсія (перетворення) цифрового коду. Так, якщо штучний інтелект під'єднати програмно до 3D-принтеру з виконанням першим відповідних завдань, можливо стає вже не цифрова, а уречевлена конверсія цифрового коду, результатом чого стане матеріальна річ, надрукована на 3D-принтері за командою штучного інтелекту. Таким чином цифрові речі можуть мати копії у класичних (матеріальних) речах.

Якщо зображення намальовано людиною на аркуші, тобто з'явилося без цифрового коду, йдеться про звичайний малюнок – річ. У цифровій речі є цифровий код, через конверсію якого на моніторі комп'ютерного обладнання візуалізується зображення. Це й є одна з характеристик, що складають сутність цього об'єкту цивільних прав. Форма ж його є електронною (цифровою).

Об'єкт права інтелектуальної власності (графічне зображення) може бути: а) скопійований на матеріальний носій – аркуш через ксерокс, тоді об'єкт цивільних прав буде у вигляді копії на паперовому носії – речі; б) він може бути «оцифрований», тобто скопійований через комп'ютерну програму з конверсією відповідного цифрового коду у зображення, доступне для відтворення через комп'ютерний пристрій (смартфон, ноутбук, комп'ютер тощо), здатний зчитувати відповідний цифровий код – цифрова річ.

Такий підхід узгоджується із визначенням цифрової речі у ст. 179-1 ЦК України: благо, що створюється та існує виключно у цифровому середовищі та має майнову цінність. Цифрове благо не лише пов'язане з цифровим середовищем. Воно є результатом візуальної, аудіо, відео- чи іншої конверсії цифрового коду. Цифровий підпис як один зі способів індивідуалізації особи, хоч і не є цифровою річчю, оскільки не має майнової цінності, також є результатом цифрового кодування.

З вказаного випливає, що природа цифрової речі зокрема і цифрового блага загалом є подвійною. Перше, вона має технічну (цифрову) основу у вигляді програмного коду; друге, для спожи-

вача це є благо (майнове або особисте немайнове) – криптовалюта, NFT, відцифрований малюнок на веб-сайті, цифровий підпис тощо. Відповідно, у цивільному праві ця специфіка має значення при визначенні об'єкту правовідносин, прав на них, укладанні договорів: чи то є комп'ютерна програма (внутрішні, «виробничі відносини» при створенні цифрової речі), або ж готовий продукт із певними споживацькими властивостями: комп'ютерна гра, токен тощо (зовнішні правовідносини що стосується виробника цифрової речі як споживацького продукту та його замовника, споживача).

Крім форми (цифрової чи матеріальної) існують наступні відмінності речі та цифрової речі. Річ може бути пошкоджена чи втрачена через пожежу, інше псування; цифрова річ може залишатися у тому самі вигляді у мережі незважаючи на пошкодження локального комп'ютера, на моніторі якого була відображена. Оскільки різні події (юридичні факти) можуть спричинити загибель речі та цифрової речі ця специфіка має бути відображена при правовому регулюванні. Адже абсолютні права на річ у разі її загибелі припиняються, або ні, якщо вона продовжує існувати.

Тому стверджувати, що цифрова річ є такою самою як матеріальна річ тільки у цифровому світі є не виправданим спрощенням: в них різні властивості, субстанція, природа – з правової точки зору зокрема. Це так саме як би спрощено стверджувати, що муляж яблука – це таке саме яблуко, тільки не їстівне. За припущенням «тільки» криється різна юридична сутність: яблуко є споживаною річчю, його муляж є неспоживаною річчю, що відрізняє їх правове регулювання.

Цифрова річ – «комп'ютерна зброя (спис)» не може спричинити шкоди так само як річ – спис; програма симуляції керування літаком, завдяки якій пілоти тренують навички керування ним не є справжнім повітряним польотом навіть якщо створюється дуже реалістична уява про це. Візуалізація вогню не може зігріти людину, а комп'ютерна «вода» не здатна вгамувати спрагу людини. Усі ці ефекти можуть асоціюватися з чимось реальним, що досягається через візуальну, аудіо- чи іншу цифрову конверсію цифрового коду на призначеному для цього комп'ютерному обладнанні у світі «цифрових речей» чи у так званому метасвіті. Особливість цифрової речі – відповідні ефекти асоціації з реальними речами можуть досягатися через візуальну (зображення), аудіо (звук) чи іншу (додаткові цифрові ефекти) цифрову конверсію цифрового коду.

Загалом відмінність цифрових благ від речей полягає у різній фізичній субстанції, властивостях, які неоднакові щодо можливостей пошкодження, псування, втрати перших (цифрових) та других (матеріальних) об'єктів, речей і, відповідно, різних правових наслідках для них фізичних подій (як пожежа), що неоднаково впливають на здатність зберігання ними своїх корисних властивостей. Також цифрові об'єкти цивільних прав мають здатність миттєво через мережу змінювати своє розташування швидко опиняючись на серверах хоч у іншому континенті, що не можна так саме зробити із матеріальними речами. Матеріальні об'єкти цивільних прав і цифрові об'єкти цивільних прав відрізняються не лише формою – суто формальна ознака; вони є різними і за своєю сутністю, фізичною субстанцією, властивостям. Програмне мережеве підключення (через комп'ютерний пристрій) дозволяє споживачеві отримати доступ до цифрового блага через візуальну, аудіо- чи іншу цифрову конверсію цифрового коду. Вказані вище особливості мають бути враховані при їхньому правовому регулюванні.

Вдалим у закріпленні цифрових речей у ЦК України є сприйняття законодавцем категорії «благо», через яку була визначена цифрова річ. [7, с. 24]. Наявний підхід дозволяє у теорії цивільного права казати про родову щодо цифрової речі категорію «цифрових благ». Окремі цифрові блага не є цифровими речами за визначенням, що закріплено у ст. 179-1 ЦК України. Наприклад, цифровий підпис фізичної особи не має майнової цінності. Логічним було б унормувати у ЦК України такі цифрові блага також. Вказані блага належать до тих, що у ч. 1 ст. 178 ЦК України є невід'ємними від особи. Отже, цивільне законодавство має у подальшому вдосконалюватися щодо кращого регулювання цифрових благ. Тому є прогресивним підхід, висловлений О.І. Зозуляк, Л.М. Максимів: варто більш детально розглянути віртуальні активи у їх класифікації як родового та видового поняття. Змістове наповнення має змінити правовий підхід до регулювання шляхом закріплення поняття цифрового блага як об'єкта цивільних прав, що є нематеріальним благом, яке може мати майновий та немайновий характер, існувати у цифровому середовищі та вільно обертатися у цивільному обороті, якщо інше не буде визначено законом [1, с. 47].

Унікальність цифрових благ серед об'єктів цивільних прав з урахуванням притаманних їм особливостей полягає також у наступному: цифрові блага є продуктом ІТ-технологій; цифрові блага є нематеріальними, не мають чіткої уречевленої форми можуть без втрати властивостей швидко

змінювати матеріальні носії; належність цифрових благ як об'єктів цивільного права певній особі визначається через абсолютні права доступу за допомогою цифрового ключа (логіну, паролю); цифрові блага можуть бути як відділними від особи та оборотоздатними, так і тісно пов'язаними з особою й необоротоздатними [7, с. 73]. Це дозволяє об'єднати цифрові блага у межах однієї класифікації на доктринальному рівні з урахуванням їхніх спільних рис, однакової нематеріальної цифрової форми і властивостей, що цим породжені. Наразі цифрові блага, що мають матеріальну цінність і є оборотоздатними отримали нормативне регулювання у ЦК України як цифрові речі. До таких належать NFT, криптовалюта, знаряддя комп'ютерних ігор тощо. Існує група цифрових благ (наприклад, цифровий підпис), що не є цифровою річчю, оскільки вони не мають майнової цінності та економічного змісту є невідчужуваними, тісно пов'язані з особистістю уповноваженої особи.

Висновки. Природа цифрової речі та інших цифрових благ є подвійною. *Перше*, вони мають технічну (цифрову) основу у вигляді програмного коду; *друге*, для споживача це є блага (майнові або особисті немайнові) – криптовалюта, NFT, цифровий підпис тощо. Ця специфіка має значення у цивільному праві при визначенні об'єкту правовідносин, прав на цифрові блага, укладанні договорів: чи то є комп'ютерна програма (внутрішні, «виробничі відносини» при створенні цифрової речі), або ж готовий продукт із певними споживацькими властивостями: комп'ютерна гра, токен тощо (зовнішні правовідносини що стосується виробника цифрового блага та його замовника, споживача). Для споживача цифрового блага у готовому продукті визначним є відповідний функціонал: щодо гри – можливість грати; щодо цифрового підпису – здатність ідентифікувати особу у цифровому середовищі.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Зогуляк О.І., Максимів Л.М. Цифрові речі як об'єкти цивільних прав: оновлені підходи регулювання. *Право і суспільство*. 2024. № 6. С. 40–47.
2. Майданик Р.А. Цифрова річ: поняття та правова природа. *Актуальні проблеми інтелектуального, інформаційного, ІТ та Інтернет права: матеріали Шостої всеукраїнської науково - практичної конференції*. Львів: Юрид. ф-т Львів. нац. ун-ту ім. І. Франка, 2022. С. 173–178.
3. Даниленко О.В. Щодо цифрових речей як нових об'єктів цивільних прав. *Цивільне право: проблеми теорії та правозастосування: матеріали XXI наук.-практ. конф., присвяч. 101-й річниці з дня народж. В.П. Маслова*. Харків: НЮУ імені Ярослава Мудрого. 2023. С. 148–154.
4. Бровченко Т.І. Білоус Д.Є. Цифрова річ як новий об'єкт цивільних прав. *Вчені записки Таврійського національного університету імені В.І. Вернадського. Серія: Юридичні науки*. 2024. № 1. С. 25–30.
5. Мічурін Є.О. Щодо дискусії про право власності на цифрову річ. *Вісник Харківського національного університету імені В.Н. Каразіна. Серія «Право»*. 2024. Випуск 38. С. 116–123.
6. Lastowka G., Hunter D. The Laws of the Virtual Worlds. *California Law Review*. 2004. № 92. Р. 48–52.
7. Мічурін Є.О. Віртуальні блага: особливості та ознаки. *Форум Права*. 2021. № 68 (3). С. 67–73.
8. Мічурін Є.О. Цифрова річ: щодо подальшого вдосконалення правового регулювання. *Актуальні питання модернізації приватно-правових відносин: європейський досвід та перспективи. Матвєєвські цивілістичні читання: Матеріали міжн. наук.-практ. конф. К.: КНУ ім. Т. Шевченка, 2023. С. 100–103.*