

НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
«ОДЕСЬКА ЮРИДИЧНА АКАДЕМІЯ»

Кафедра цивільного права

ІТ-ПРАВО ТА КІБЕРБЕЗПЕКА В УМОВАХ ГІБРИДНОЇ ВІЙНИ

**МАТЕРІАЛИ
Всеукраїнського круглого столу**

Одеса,
12 квітня 2025 року

Одеса
Фенікс
2025

УДК 342.95 : 343.32 (477): 351.863
I-52

За загальною редакцією

доктора юридичних наук, професора **Є. Харитонова**,
кандидатки юридичних наук, доцентки **Ю. Кривенко**.

Упорядники-укладачі:

Кривенко Юлія – к.ю.н., доцентка кафедри цивільного права Національного університету «Одеська юридична академія», доцентка;

Лешкова Єлизавета – лаборантка кафедри цивільного права Національного університету «Одеська юридична академія».

ІТ-право та кібербезпека в умовах гібридної війни :
I-52 матеріали Всеукр. круглого столу (м. Одеса, 12 квіт. 2025 р.) / за заг. ред.: Є. О. Харитонова, Ю. Кривенко ; кафедра цив. права НУ «Одес. юрид. академія». – Одеса : Фенікс, 2025. – 138 с. – Режим доступу:

ISBN 978-617-8430-57-3

Збірник містить матеріали доповідей з теоретичних, історичних і методологічних проблем ІТ-права та кібербезпеки, які були оприлюднені на Всеукраїнському круглому столі «ІТ-право та кібербезпека в умовах гібридної війни» 12 квітня 2025 у Національному університеті «Одеська юридична академія».

Збірник спрямований на ознайомлення громадськості з дослідженнями науковців у сфері ІТ-права та кібербезпеки і може бути корисний як у навчальному процесі, так і в практичній діяльності.

УДК 342.95 : 343.32 (477): 351.863

*Матеріали видано в авторській редакції.
Повну відповідальність за достовірність та якість поданого матеріалу несуть
учасники конференції, їхні наукові керівники, рецензенти,
які рекомендували ці матеріали до друку.*

ISBN 978-617-8430-57-3

© Колектив авторів, 2025

© НУ «Одеська юридична академія»,
2025

Україна визнає загрози кібербезпеки як важливий аспект національної безпеки. Запровадження ефективних механізмів захисту від кібератак, підвищення кіберсвідомості людей та ефективна координація усіх суб'єктів кібербезпеки є пріоритетами.

ЛІТЕРАТУРА:

1. 10 фактів про збройну агресію Росії проти України. Опубліковано 09 грудня 2019 року о 14:10. URL: <https://mfa.gov.ua/10-faktiv-pro-zbroynu-agresiyu-rosiyi-proti-ukrayini>
2. Горбулін В. П. Без права на покаєння. Харків: Фоліо, 2010. 383 с.
3. Сенгер, Девід Е. Досконала зброя. Війна, саботаж і страх у кіберполюсі. пер. з англ. Вікторія Дедик: факт.ред.укр.вид Олександр Дедик і Олег Фешовець. Львів: Астролябія, 2022. 496 с.
4. Попова Т. В., Ліпкан В. А. Стратегічні комунікації. Словник. / за заг. ред. В. А. Ліпкана. К.: ФОП О. С. Ліпкан. 2016. 416 с.
5. Закон України «Про основні засади забезпечення кібербезпеки України» від 5 жовтня 2017 р. *Відомості Верховної Ради*. 2017. № 45. ст. 403. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2163-19#Text>
6. Вимоги до захисту інформації в інформаційних системах у воєнний час: роз'яснення Держспецзв'язку | Кабінет Міністрів України (kmu.gov.ua)
7. Бабенко М. Фейки, фішинг, крадіжка грошей із карт: у кібершахрайства в Україні російське коріння. URL: Кіберзлочини під час війни. Що таке і як працює фішинг (focus.ua)
8. Доктрина інформаційної безпеки України – це лише декларація – експерти. URL: <https://www.radiosvoboda.org/a/28336852.html>

Булеца Сібілла Богданівна,

докторка юридичних наук, професорка, зав. кафедри цивільного права та процесу ДВНЗ «Ужгородський національний університет»

ЦИФРОВІ АВАТАРИ: ОБ'ЄКТИ ЧИ СУБ'ЄКТИ ПРИВАТНОГО ПРАВА

Аватар у цифровому контексті – це віртуальне втілення особи у віртуальному середовищі, тобто її цифрова проекція. При цьому аватар може бути схожим на користувача або ж відрізнятися від нього. [1, с.18] Спочатку слово аватар мало переважно релігійне або духовне підґрунтя та зміст і означало сходження божества на землю, згідно з індуїзмом [2, с.72–73]. Свого сучасного значен-

ня слово «аватар» набуло приблизно з 1985 року, коли було створено Habitat – комп’ютерну рольову гру від Lucasfilm [3, с.28–29]. Зараз найпоширенішим є розуміння аватара як графічного зображення, пов’язаного з профілем користувача, яке використовується в онлайн-форумах, відеоіграх, програмах обміну миттєвими повідомленнями тощо.

На сьогодні використання аватарів у Метавсесвіті та його віртуальних онлайн-платформах окремо не врегульовано, тому визначити їх правовий режим за допомогою існуючих правових стандартів складно. Найбільше дискусій викликають питання їх правової природи, ідентичності та автономії [4, с.117–118]. З точки зору приватного права, ключове питання зосереджується на тому, чи слід розглядати аватари як речі (цифрові речі, цифровий контент, продукт або об’єкт інтелектуальної власності) чи їх слід вважати автономними особами з власним набором прав і обов’язків? Тож у науковій літературі продовжуються дискусії навколо основних підходів до визначення правового статусу аватарів:

1. *Аватари як цифрові речі* характеризуються наявністю стабільної (фіксованої) цифрової комбінації, що складається з унікальної послідовності нулів і одиниць, які можуть зберігатися на фізичному носії. Ця характеристика дозволяє аватарам підпорядковуватися існуючим законам, що регулюють права власності та авторські права, подібно до традиційних фізичних об’єктів. Такий підхід значно спрощує захист власності та прав інтелектуальної власності в цифровому просторі, пропонуючи чіткі та перевірені механізми правового захисту. Відмінності аватара як «цифрової речі» від «електронного контенту» полягають у можливостях трансформації та фіксації, що впливає на життєвий цикл аватара як інформаційного продукту. Ця динаміка вимагає адаптації правових норм, спрямованих на регулювання електронного контенту, щоб враховувати унікальні аспекти цифрової ідентифікації та власності [5, с.3].

2. *Аватари як продукти*. Іншим можливим підходом до встановлення правового режиму для аватарів (зокрема щодо цивільної

відповідальності) є визначення їх як продуктів. Згідно з даними Європейської комісії [6, с.27] така точка зору є переважаючою точкою зору, яку підтримують вчені-юристи щодо питання збитків, заподіяних роботами, оснащеними штучним інтелектом. Європейська комісія пропонує поширити цей вид відповідальності (за дефектні продукти та їх компоненти, навіть якщо вони в цифровій формі) на нові цифрові технології. Однак, складно узгодити концепцію аватара з концепцією «продукту», оскільки останній наразі визначається як рухоме майно, яке здебільшого стосується матеріальних благ (ст. 2 Директиви 85/374/CEE – Директива про відповідальність за продукт [7]). Крім цього, еволюція Метавсесвіту в бік децентралізації значно зменшує ймовірність ефективного пред'явлення претензії будь-кому, кого ми можемо визначити як виробника (тобто виробника чи імпортера аватара). Ідея класифікації аватарів як продуктів викликає серйозні занепокоєння також і щодо анонімності та захисту персональних даних, які онлайн-платформи наразі мають гарантувати своїм користувачам [4, с. 122].

3. *Аватари як цифрові проксі-сервери*, тобто розширення користувачів (людей, організацій чи систем штучного інтелекту, які ними керують), що не мають незалежного правового статусу. З цієї точки зору аватари підпадають під дію законодавства про інтелектуальну власність як твори їхніх користувачів, а будь-які юридичні претензії чи захист зрештою стосуватимуться людини чи юридичної особи, що стоїть за аватаром, а не самого аватару [8, с.4]. Наявність ознак оригінальності та об'єктивної форми дає змогу розглядати аватар як нетиповий об'єкт авторського права. При цьому правова охорона аватара може здійснюватися за двома правовими режимами: авторсько-правової охорони та інституту прав особливого роду (*sui generis*) [9, с.43].

4. *Аватари як цифрові активи*. Той факт, що аватар може бути цифровим активом у Метавсесвіті, створюючи таким чином унікальну та сумісну форму ідентифікації для користувачів, уже встановлено вченими-технологами. Аватар справді може функціонувати як невзаємозамінний токен (NFT), досягаючи сертифіко-

ваної унікальності та стаючи предметом ексклюзивного контролю, наданого користувачам, які є їхніми власниками. При цьому, якщо користувачі не вживають дій, які розкривають їхню особу в реальному світі під час придбання чи роботи з цифровим активом, наприклад, аватаром, їх анонімність зберігається, адже публічно відома лише адреса їх цифрового гаманця [4, с.123].

5. *Аватари як юридичні особи.* У Метавсесвіті майбутнього, ймовірно доцільно буде надати аватарам окрему правосуб'єктність. Зокрема якщо аватари у віртуальному світі зможуть функціонувати незалежно (до прикладу, аватар володітиме можливостями штучного інтелекту, постійно навчаючись), і в результаті самостійно прийматимуть рішення, то їх можна наділити статусом юридичної особи. Цю правосуб'єктність можна надати через процес реєстрації [10, с.472].

6. *Аватари як окремі особи.* Цей підхід є найбільш теоретичним і застосовується переважно у футуристичних сценаріях (наприклад, при обговоренні прав цифрових двійників). При такому підході вводиться нова концепція в законодавство: аватар як третій рід, що існує десь між речами та особами. Така категоризація може призвести до створення нової правової категорії під назвою «метаособа» [8, с.5]. При такому сценарії аватари потенційно можуть володіти правами та нести юридичну відповідальність за свої дії.

Щодо останніх двох підходів Резолюція Європейського парламенту від 17 січня 2024 року про політичні наслідки розвитку віртуальних світів – питання цивільного законодавства, права компаній, комерційної та інтелектуальної власності (2023/2062(INI)) (далі Резолюція) у пункті 21 підкреслює, що аватари не мають статусу юридичної особи, тому будь-які питання щодо їх правоздатності, прав, обов'язків і відповідальності потрібно вирішувати з посиланням на фізичних або юридичних осіб, які їх використовують. В той же час Резолюція зазначає, що в міру того, як віртуальні світи розвиваються і стають все складнішими, слід розглянути доцільність надання конкретного правового статусу аватарам

[11]. Враховуючи, що аватари теоретично можуть служити єдиною формою ідентифікації в Метавесвіті, майбутнє регулювання може передбачати, наприклад, створення реєстру аватарів у Метавесвіті, щоб кожен із них міг бути юридично визнаним, якщо він пов'язаний з фізичними чи юридичними особами; можливість – у виняткових випадках – підняти корпоративну завісу (яку можна швидше назвати завісою аватара), коли аватари використовуються окремими особами в образливий або шкідливий спосіб, тобто; або навіть придбання (можливо, обов'язкового) страхування цивільної відповідальності для полегшення компенсації збитків, які можуть завдати аватари [4, с.129].

У якості підсумку зазначимо, що в сьогоденні умовах аватар логічніше характеризувати як «річ», а не як «особу». Водночас не можна оминати увагою той факт, що унікальний досвід, який аватари забезпечують своїм користувачам, ускладнює їхню правову інтерпретацію в цифровому середовищі. Це зумовлено тим, що вони створюють відчуття реальної присутності у віртуальному просторі, що часто тісно переплітається з особистісною ідентичністю та репутацією реальної людини. Із зростанням можливостей аватарів та їхньої участі в творчих і економічних процесах виникає потреба адаптації правової системи до нових форм цифрової особистості. Для цього необхідне глибоке розуміння питань ідентичності й відповідальності у віртуальному просторі, щоб свобода дій у цифрових світах не призводила до негативних наслідків у реальному житті. Забезпечення цього балансу є критично важливим для збереження безпеки та цілісності як віртуальних, так і фізичних взаємодій. Крім цього, проблема транскордонного використання Метавесвіту та аватарів породжує нагальну потребу в розробці універсальної правової бази, яка б дозволяла регулювати ці питання на міжнародному рівні.

ЛІТЕРАТУРА:

1. Charles R. Macedo, Douglas A. Miro and Thomas Hart. The Metaverse: From Science Fiction to Commercial Reality – Protecting Intellectual Property in the Virtual Landscape. *Bright Ideas* (NYSBA). 31(1): 2022. P. 13–20.

2. Lochtefeld, James G. «Avatar». In *The illustrated encyclopedia of Hinduism*, vol. 1, *Rosen Publishing*, 2001, pp. 72–73.
3. Lee, Lik-Hang, et al. «All one needs to know about metaverse», *Op Cit*, pp. 28–29.
4. Arismendy Mengual, Lorena Maria, *A Legal Status for Avatars in the Metaverse from a Private Law Perspective* (April 09, 2024). pp. 117–118. URL: <https://ssrn.com/abstract=5053316>
5. Kostenko Oleksii, Dniprov Oleksii, Zhuravlov Dmytro. *Metaverse: Ensuring Legal Recognition of Avatars and Electronic Personalities Through a Cross-Border Personalized ID-code*. *International Journal of Innovative Technologies in Social Science*. 2024. 2(42). S.3. DOI:10.31435/rsglobal_ijitss/30062024/8141
6. European Commission, Directorate-General for Justice and Consumers, *Liability for artificial intelligence and other emerging digital technologies*. 2014. P. URL: https://www.europarl.europa.eu/meetdocs/2014_2019/plmrep/COMMITTEES/JURI/DV/2020/01-09/AI-report_EN.pdf
7. Council Directive 85/374/EEC of 25 July 1985 on the approximation of the laws, regulations and administrative provisions of the Member States concerning liability for defective products. URL: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=CELEX%3A01985L0374-19990604494rop> B. A. (2023) 1), C. 43.
8. Raposo, V.L., *Beyond Pixels and Profiles: Unveiling the Legal Identity of Avatars in the Metaverse*. *Proceedings of the International Congress Towards a Responsible Development of the Metaverse*, Alicante, 13–14 June 2024. P. 4
9. Кройтор В.А. Правова охорона аватара як нетипового об’єкта авторського права. *Вісник Харківського національного університету внутрішніх справ*, 102(3 (Part 1), 2023.
10. Cheong, B.C. Avatars in the metaverse: potential legal issues and remedies. *Int. Cybersecur. Law Rev.* 3, 2022. P. 472. URL: <https://doi.org/10.1365/s43439-022-00056-9>
11. Policy implications of the development of virtual worlds – civil, company, commercial and intellectual property law issues – European Parliament resolution of 17 January 2024 on policy implications of the development of virtual worlds – civil, company, commercial and intellectual property law issues (2023/2062(INI)). URL: <https://eur-lex.europa.eu/eli/C/2024/5720/oj/eng>

Зміст

ПЕРЕДМОВА	4
Харитонов Євген Олегович ВИКОРИСТАННЯ ТЕХНОЛОГІЙ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ У РОСІЙСЬКО-УКРАЇНСЬКІЙ ВІЙНІ: ПРАВОВІ ПРОБЛЕМИ	6
Булеца Сібілла Богданівна ЦИФРОВІ АВАТАРИ: ОБ'ЄКТИ ЧИ СУБ'ЄКТИ ПРИВАТНОГО ПРАВА	10
Голубєва Неллі Юрійвна РОЗВИТОК CROSS BORDER E-COMMERCE В УКРАЇНІ	16
Давидова Ірина Віталівна ВИКОРИСТАННЯ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ ДЛЯ УКЛАДАННЯ СМАРТ-КОНТРАКТІВ	20
Менджул Марія Василівна ЦИФРОВІЗАЦІЯ ЯК ІНСТРУМЕНТ РЕАЛІЗАЦІЇ ПРАВА НА ОСВІТУ ДІТЕЙ В УМОВАХ ВІЙНИ	24
Самойленко Георгій Валерійович ДО ПИТАННЯ ВИЗНАЧЕННЯ ПРАВОВОЇ ПРИРОДИ СТАРТАПУ	27
Сафончик Оксана Іванівна ДЕЯКІ ПИТАННЯ ШЛЯХІВНИХ ПРАВОВІДНОСИН В ЦИФРОВУ ДОБУ В УМОВАХ ГІБРИДНОЇ ВІЙНИ	31
Харитонova Олена Іванівна БАГАТОАСПЕКТНІСТЬ РОЗУМІННЯ «ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ»	35
Берназ-Лукавецька Олена Михайлівна ОСОБЛИВОСТІ СТРАХУВАННЯ ПРОФЕСІЙНОЇ ВІДПОВІДАЛЬНОСТІ ІТ КОМПАНІЙ	40
Василевська Надія Станіславівна ПРАВОВЕ РЕГУЛЮВАННЯ ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ В СИСТЕМІ ОХОРОНИ ЗДОРОВ'Я	43
Галупова Лариса Ігорівна КОНЦЕПТУАЛЬНІ ПІДХОДИ ДО ПРАВОВОЇ ОХОРОНИ РЕЗУЛЬТАТІВ ТВОРЧОЇ ДІЯЛЬНОСТІ, СТВОРЕНИХ ЗА ДОПОМОГОЮ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ	47
Калітенко Оксана Михайлівна ІНФОРМАЦІЙНЕ СЕРЕДОВИЩЕ, ЯК СТРАТЕГІЧНИЙ РЕСУРС У ГІБРИДНИХ КОНФЛІКТАХ	52
Кривенко Юлія Василівна ДО ПИТАННЯ СПАДКУВАННЯ ЦИФРОВОЇ РЕЧІ	55
Маковій Віктор Петрович ПРАВОВИЙ СТАТУС СТАРТАПУ ЯК СУБ'ЄКТА ІТ-ВІДНОСИН	59
Омельчук Олександр Сергійович ПОТЕНЦІАЛ ТА ПРОБЛЕМИ ВИКОРИСТАННЯ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ НА ДЕЙТИНГ-ПЛАТФОРМАХ	64