

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. Харитонova**,
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. Харитонova, 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

через зміну доступу до цифрових активів, наприклад, шляхом передачі логіну та паролю іншим особам. Однак це питання не є простим, оскільки передача цифрових активів часто пов'язана з обмеженнями, що встановлюються виробниками або постачальниками цих активів.

Право власності на цифрові речі є важливою частиною сучасного цивільного права, що потребує спеціального регулювання та адаптації існуючих норм до цифрових технологій. Його особливістю є нематеріальна природа об'єктів, відсутність єдиного підходу до їх правового статусу, а також складність у встановленні і реалізації правомочностей власника. Процес доступу, авторизації, перевірки стану та передачі цифрових активів має бути чітко врегульований для забезпечення прав власників.

ЛІТЕРАТУРА:

1. Цивільний кодекс України: Закон України від 16.01.2003 р. № 435-IV: URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/435-15#Text>
2. Про авторське право і суміжні права: Закон України від 01.12.2022 р. № 2811-IX: URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/3792-12#Text>
3. Про цифровий контент та цифрові послуги: Закон України від 10.08.2023 р. № 3321-IX URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/3321-20#Text>

Білошкурський Микола Миколайович,
студент 2-го курсу факультету цивільної та господарської юстиції
Національного університету «Одеська юридична академія»
Науковий керівник: к.ю.н., доц., доц. кафедри цивільного права
Завальнюк С. В.

ЦИВІЛЬНО-ПРАВОВИЙ СТАТУС ІГРОВОЇ ОНЛАЙН-РЕЧІ НА ПРИКЛАДІ СЕРВІСУ STEAM

Онлайн-відеоігри почали з'являтися у кінці минулого століття та, фактично, планомірно розвивалися поряд із розвитком ІТ-технологій. Так, у різних джерелах можна знайти інформацію про те, що перша онлайн-відеогра з'явилася ще у далекому 1970-му році. Хоча за іншою версією свій основний розквіт такі ігри отримали у 1988-му, з появою перших домашніх комп'ютерів [5]. У будь-яко-

му випадку, нині онлайн-відеоігри посідають особливе місце та мають численну кількість користувачів. Так, за підрахунками Фабіо Дуарте, кількість гравців в онлайн-відеоіграх з 2015 по 2024 рік збільшилася з 2,03 мільярдів до 3,32 мільярдів, а ринок всіх відеоігор може оцінюватись у 282 млн дол. США [11].

Щоправда, науковий інтерес до онлайн-відеоігор, особливо в Україні, виник відносно нещодавно, перш за все, він був пов'язаний з розвитком кіберспорту як спортивної дисципліни. Так, Є. Харитонов та Ю. Толмачевська у межах дослідження кіберспорту як сфери цивільно-правових відносин доходять висновку, що його варто розглядати саме «як сферу приватноправового регулювання, яка має свій предмет, передусім майнові відносини, що складаються у зв'язку зі здійсненням кіберспортивної діяльності» [9, с. 74]. М. Ткалич, аналізуючи спортивні клуби як учасників цивільних правовідносин, стверджує, що завдяки комерціалізації спортивної діяльності та зміни у всій українській системі організації спорту було зумовлене домінування приватно-правових форм забезпечення діяльності вітчизняного спорту та його розвитку [7, с. 1]. Подекуди також з'являються дослідження, пов'язані з регулюванням окремих видів відносин у кіберспорті шляхом учинення правочинів. Наприклад, Ю. Толмачевська аналізує цивільно-правові договори, які, як зазначає дослідниця, хоч і є ексклюзивними, мало чим відрізняються від інших договорів у класичному спорті [8, с. 33].

Проте, незважаючи на кількість досліджень, пов'язаних з онлайн-відеоіграми, особливо у контексті кіберспорту, досі не до кінця визначеним є статус ігрових речей у онлайн-відеоіграх. Переважна більшість наявних досліджень на тему цифрових активів не акцентують увагу на статусі речей в онлайн-відеоіграх, а оперують більш узагальненою термінологією. Так, В. Ващак досліджує концепцію віртуальної власності у розумінні оновлення цивільного законодавства та наголошує на необхідності законодавчого врегулювання та визнання віртуальних активів як об'єкта цивільних правовідносин, що на думку автора сприятиме також розвитку ІТ-сфери в Україні [1, с. 47]. К. Некіт теж наголошує на необхідності

сті законодавчого поширення правового режиму власності ще й на віртуальні активи, а також підкреслює важливість розмежовувати поняття «віртуальна власність» та «право інтелектуальної власності» [4, с. 41–42]. С. Завальнюк під час дослідження прогалин, як характерної ознаки цивільного законодавства, також зазначає, що вплив науково-технічного та суспільного прогресу накладає свій відбиток на будь-які приватноправові відносини [3, с. 13]. Тому такий науково-технічний прогрес суспільства, як поява «цифрових активів» зумовлює виникнення деяких прогалин у цивільному законодавстві, а, відповідно, актуалізується проблема необхідності вдосконалення чинного законодавства, як на цьому і наголошують згадані вище автори.

Навіть побіжний аналіз наявних досліджень дає зрозуміти, що незважаючи на широкий інтерес до кіберспорту та віртуальних активів, онлайн-відеоігри не є на стільки ж частими об'єктами дослідження, так само, як і речі у цих онлайн-відеоіграх. Саме тому вважаємо за доцільне дослідити статус речі в онлайн-відеоіграх та відповісти на важливі запитання: чи доцільно відносити річ в онлайн-відеоігрі до поняття «цифровий актив»?; чи можна взагалі розглядати річ в онлайн-відеоігрі як власність гравця, навіть за умови, що він витратив на неї реальні кошти (у контексті окремого ігрового сервісу)?

Відповідаючи на перше запитання, розглянемо нормативно-правову базу. Так, поняття «віртуальні активи» (що у нашому розумінні є тим же, що і «цифрові активи») повинні були бути закріплені у ст. 1 Закону України «Про віртуальні активи», проте він так і не набрав чинності [6]. Серед нині чинного законодавства «цифрові активи» частково регулюються положенням ст. 177 Цивільного Кодексу України (Надалі – ЦК України). Відповідно до ч. 2 ст. 177 ЦК України: «Об'єкти цивільних прав можуть існувати у матеріальному світі та/або цифровому середовищі...» [10]. Тобто, «цифровий актив» може бути об'єктом цивільних прав, а, виходячи з цього, і об'єктом власності. Проте, досі не визначеним є те, чи доцільно відносити речі в онлайн-відеоіграх до категорії «цифрових активів».

Для того, щоб відповісти на це запитання, слід дослідити який статус мають такі речі. Пропонуємо розглянути це на прикладі ігрового сервісу Steam, через який реалізована не тільки купівля онлайн-відеоігор, а і купівля вже згаданих речей у цих онлайн-відеоігор. Steam є онлайн-сервісом від компанії Valve, який пропонує всім охочим з 13 років зареєструватися підписниками, попередньо уклавши угоду встановленого зразка, якою декларуються права та обов'язки підписників [13]. Після реєстрації підписник матиме доступ як до безкоштовних ігор, наприклад, Counter-Strike 2 [14] чи Dota 2 [15], так і платних. Слід зазначити, що у безкоштовних іграх також передбачені деякі платні послуги, зокрема зовнішній вигляд ігрових персонажів, ігрової зброї тощо [2, с. 13].

Будь-який підписник має змогу поповнювати свій гаманець Steam і витрачати кошти на платний контент. Згідно з угодою підписника, зокрема пункту 3 підпункту А, під час поповнення власного цифрового гаманця Steam, підписник гарантує законність власності на карту, ПІН-код, ключ або обліковий запис, пов'язані з цим платежем, й уповноважує Valve списати кошти зі своєї кредитної (дебетової) картки чи обробити платіж стороннім платіжним оператором для оплати, передплати, поповнення цифрового гаманця Steam, придбання віртуального товару чи фінансування інших витрат [13]. У аналізованому онлайн-сервісі також присутній торговельний майданчик. Підписники сервісу можуть виставляти на цьому майданчику свої ігрові предмети, при цьому користувачі можуть витрачати гроші зі свого цифрового гаманця Steam для купівлі у іншого користувача будь-якого віртуального предмету для онлайн-відеоігор на торговельному майданчику Steam.

Після зняття обумовленої суми з гаманця Steam, до якої входять вартість цифрового предмету, комісія онлайн-сервісу Steam та обсяг податку, предмет опиняється в інвентарі покупця-користувача. Власне, підписник безпосередньо не купує цифровий предмет або право на володіння ним, а обмінює або купує виключно підписку на право користуватись таким предметом, що зазначається у пункті 3 підпункту D угоди підписника, з положеннями

якої під час реєстрації погоджується кожен майбутній користувач сервісу Steam [11].

Підписник, у ході придбання ігрового предмету в когось з підписників, може використовувати, але не має можливості продавати його на торговельному майданчику чи обмінюватися з іншими користувачами сервісу впродовж наступних 14 днів. Якщо з моменту купівлі-обміну ігрового предмета минає 14 днів, користувач Steam отримує можливість продавати його на торговельному майданчику чи здійснювати обмін з іншими підписниками. Щодо продажу ігрового предмету й одержання реальних коштів – згідно з нормами поведінки у ігровому сервісі Steam, на які погоджується кожен підписник автоматично, заборонено займатися комерційною діяльністю, а, отже, й обмінювати ігрові предмети на реальні гроші. При цьому для купівлі-продажу дозволено користуватися виключно внутрішньою ігровою валютою в гаманці Steam, або ж здійснювати бартер між предметами [15].

Тобто, можемо говорити про те, що усі ігрові речі в будь якій онлайн-відеогрі, придбані на ігровому сервісі Steam, є власністю виключно цього ігрового сервісу, а, відповідно, очевидно є відповідь на друге запитання: чи можна взагалі розглядати річ в онлайн-відеогрі як власність гравця, навіть за умови, що він витратив на неї реальні кошти (у контексті окремого ігрового сервісу)? На основі проведеного дослідження можна дійти висновку, що речі в онлайн-відеоіграх, куплені гравцем за реальні кошти, судячи з положень та угод між користувачем-підписником та сервісом Steam, не є власністю гравця.

Проте, вважати правовідносини, які складаються між гравцем-підписником та онлайн-сервісом Steam зобов'язальними теж недоречно. Якщо аналізувати цю юридичну ситуацію через призму зобов'язального права – підписки на право користування, куплена гравцем за реальні кошти може розглядатися як «договір оренди», проте за пунктом 3 підпункту D угоди підписника [11], сервіс Steam може без врахування позиції власника скасувати йому таку підписку як на користування окремою річчю в онлайн-

відеоігри, так і взагалі позбавити його можливості користуватись ігровим сервісом Steam. Більше того, якби подібні правовідносини були зобов'язальними та розумілись як такі, що з'являються унаслідок укладання між підписником та сервісом Steam договору оренди, то підписник не міг би продати таку підписку, лише здати в суборенду, а отже, при «обміні» або «продажі» підписки іншому користувачу сервісу його користування річчю в онлайн-відеоігри повинно було б здійснюватися на умовах суборенди, проте це не є так, адже особа, яка передала йому підписку на ігрову річ втрачає будь-які права на неї. Відповідно, вважати договором оренди чи суборенди подібну купівлю підписки на користування річчю в онлайн-відеоігри не зовсім доречно.

Разом з тим, користувачі сервісу Steam можуть безперешкодно обмінюватися між собою такими підписками, продавати їх на торговельному майданчику сервісу, кошти ж, отримані за ці продажі, зараховуються на їх онлайн-гаманець Steam і, хоча не можуть виводитись у реальний світ, все одно можуть слугувати гравцю для купівлі інших речей або платних ігор у ігровому сервісі Steam. Крім того, існують випадки викрадення підписок на користування речами в онлайн-відеоіграх через ведення їх власника в оману, або шляхом недобросовісного отримання доступу до аккаунту окремого користувача на сервісі Steam. Таким чином, якщо подібну підписку на користування річчю в онлайн-відеоігри можна продати, обміняти, або навіть вкрати, її доцільно відносити до «цифрових активів».

Отже, підсумовуючи, можемо зробити висновок про те, що речі в онлайн-відеоіграх, якщо розглядати їх через сервіс Steam, доцільно відносити до «цифрових активів», керуючись як ч. 2 ст. 177 ЦК України [10], так і тим фактом, що такі речі в онлайн-відеоіграх можна купити, продати, обміняти та навіть вкрати. Проте, важливо зазначити, що називати їх «речами» некоректно, адже користувач сервісу купує не саму річ в онлайн-відеоігри, а лише підписку на право користуватися такою річчю, при чому, відповідно до пункту 3 підпункту D угоди підписника [11], яку обов'язково укладає кожен користувач, сервіс Steam без врахування думки та згоди чи

заперечень користувача, може позбавити останнього можливості користуватись як підпискою на право користування окремою річчю, так і підпискою користуватися сервісом Steam в цілому. Також, на нашу думку, розглядати такі правовідносини як зобов'язальні також не зовсім правильно. Безперечно, порушена проблематика потребує подальших наукових розвідок та стане темою наших наступних досліджень.

ЛІТЕРАТУРА:

1. Ващак В. А. Концепція віртуальної власності в рамках оновлення Цивільного кодексу України. *Офіційна концепція оновлення Цивільного кодексу України: проблеми практичної реалізації*: матеріали Всеукр. круглого столу (м. Одеса, 25 лютого 2021р.) / за заг. ред. Є. О. Харитонова, О. І. Харитонів. Одеса: Фенікс, 2021. С. 45–47.
2. Давидова І. В., Білошкурський М. М. Використання платних послуг у онлайн-відеоіграх як спосіб приховати корупційні злочини. *Lex Sportiva*. 2023. № 2. С. 10–17.
3. Завальнюк С. В. Прогаляніст як характерна ознака цивільного законодавства. *Прикарпатський юридичний вісник*. 2020. С. 3(32). С. 12–15.
4. Некіт К. Г. Віртуальна власність: поняття та сутність. *Право і суспільство*. 2019. № 2. С. 37–42.
5. Орещенко А. В. Історія розвитку комп'ютерних ігор: значення для картографії. *Часопис картографії*. 2012. № 4. С. 154–179.
6. Про віртуальні активи: Закон України від 17.02.2022 р. № 2074-IX (не набрав чинності). URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2074-20#Text>
7. Ткалич М. О. Лінгвальні засоби авторизації в сучасному англomовному журнальному дискурсі: когнітивно-риторичний аспект: автореф. дис. ... канд. юрид. наук: 12.00.03. Одеса, 2010. 20 с.
8. Толмачевська Ю. О. Цивільно-правові договори у кіберспорті: правовий аналіз. *Lex Sportiva*. 2023. № 1. С. 28–34. DOI: <https://doi.org/10.32782/lexsportiva/2023.1.6>
9. Харитонов Є. О., Толмачевська Ю. О. Кіберспорт як сфера цивільно-правового регулювання. *Часопис цивілістики*. 2019. Вип. 32. С. 72–75. URL: <http://clj.nuoua.od.ua/archive/32/15.pdf>
10. Цивільний кодекс України: Закон України від 16.01.2003 р. № 435-IV. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/435-15#Text>
11. Duarte F. How Many Gamers Are There? (New 2024 Statistics). *Exploding Topics*. February 23, 2025. URL: <https://explodingtopics.com/blog/number-of-gamers>

12. Steam Online Conduct. Steam. URL: https://store.steampowered.com/online_conduct
13. Steam Subscriber Agreement. *Steam*. 2025. URL: https://store.steampowered.com/subscriber_agreement/english/
14. Steam. Counter-Strike 2. 2025. URL: https://store.steampowered.com/app/730/CounterStrike_2/
15. Steam. Dota 2. 2025. URL: https://store.steampowered.com/app/570/Dota_2/

Забудько Анастасія Сергіївна,

студентка 2-го курсу факультету цивільної та господарської юстиції

Національного університету «Одеська юридична академія»

Науковий керівник: к.ю.н., доц., доц. кафедри цивільного права

Завальнюк С. В.

ОСОБЛИВОСТІ СПАДКУВАННЯ ЦИФРОВИХ АКТИВІВ

Цифровий актив визначається як будь-яка форма активу, що існує у цифровій чи електронній формі, незалежно від його природи та призначення. Це може включати криптовалюти, токени, цифрові права на власність, електронні гроші, файли, дані та інші об'єкти. Однак, як зазначають дослідники, цифрові активи можуть мати різні технічні та правові характеристики. Вони охоплюють ресурси, які мають вартість або власника (або обидва ці параметри) в цифровому середовищі. До таких активів відносяться криптовалюти, смарт-контракти, право власності на інтелектуальну власність та інші цифрові об'єкти [3].

Для чіткого визначення категорії цифрових об'єктів С. С. Аліна пропонує класифікувати їх за такими критеріями: функціональний, майновий, аксіологічний, об'єктиваційний та юридичний. За функціональним критерієм виділяються текстові, графічні та аудіовізуальні контенти, програмні компоненти, інструменти індивідуалізації в соціальних мережах, віртуальні гроші та цінні папери, а також об'єкти віртуальних ігор. У рамках критерію «майновості» цифрові об'єкти поділяються на майнові (які можна оцінити в грошах) та немайнові (які не мають грошової оцінки, такі як особисті немайнові блага, інформація або результати інтелектуальної