

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

Балик Даша Вікторівна,
студентка 2-го курсу факультету прокуратури та слідства (кримінальна юстиція) Національного університету «Одеська юридична академія»
Науковий керівник: к.ю.н., доц., проф. кафедри цивільного права
Калітенко О.М.

ОСОБЛИВОСТІ ЗДІЙСНЕННЯ ПРАВА ВЛАСНОСТІ НА ЦИФРОВІ РЕЧІ

У ХХІ столітті цифрові технології стали невід’ємною частиною нашого повсякденного життя. Від традиційного обміну товарами та послугами ми перейшли до обігу цифрових активів, таких як криптовалюти, цифрові товари (музика, фільми, програмне забезпечення), а також віртуальні об’єкти у відеоіграх чи на онлайн-платформах. З’явилася нова форма права власності – право на цифрові речі. Це унікальне право потребує спеціального правового регулювання, оскільки цифрові активи не мають фізичної форми, і питання доступу, використання та захисту таких активів набувають особливого значення.

Актуальність теми полягає в тому, що сучасне цивільне законодавство не встигає за швидкими змінами в сфері цифрових технологій, що робить необхідним пошук ефективних способів правового регулювання прав на цифрові речі. У цьому контексті важливе значення має правильне розуміння того, що таке право власності на цифрові речі, яким чином здійснюється доступ до таких об’єктів і які юридичні механізми повинні забезпечувати захист прав власників.

У серпні 2023 року Президент підписав два важливі законопроекти, які вводять нові правила для цифрової сфери в Україні. Це законопроекти № 6447 та № 6576.

Перший з них (проект № 6447) вносить зміни до Цивільного кодексу України, доповнюючи перелік об’єктів цивільних прав новим видом – цифровими речами. Крім того, встановлюється положення, що об’єкти цивільних прав можуть існувати як у матеріальному світі, так і в цифровому середовищі, що визначає форму цих об’єктів, а також особливості їх набуття, здійснення та припинення цивільних прав і обов’язків щодо них.

Також до змісту Цивільного кодексу додається нова стаття 179–1, яка дає визначення цифрової речі: цифрова річ – це благо, яке створюється і існує виключно в цифровому середовищі і має майнову цінність [1].

Особливий інтерес викликає питання, як відрізнити цифрові блага, що мають майнову цінність, від тих, що її не мають, оскільки законодавство не дає точних уточнень. Для кращого розуміння можна звернути увагу на приклад електронних грошей, які мають цінність, оскільки є одиницею вартості. У випадку з цифровими речами, цифровий запис не матиме такої цінності, якщо за ним не стоїть право вимоги на інший об'єкт цивільного права, наприклад, гроші, цінні папери, майно або майнові права. Однак вартість деяких віртуальних активів, таких як криптовалюта (Bitcoin, Ethereum тощо), визначається переважно попитом і пропозицією на ринку та не залежить від наявності майна, яке умовно «забезпечує» її.

Другий законопроект № 6576 впроваджує комплексне регулювання через окремий Закон «Про цифровий контент та цифрові послуги» (далі – Закон). Цей Закон регулює взаємодію між виконавцем та споживачем при наданні цифрового контенту та/або цифрових послуг, а також поширюється на відносини, що стосуються розробки контенту згідно зі специфікацією споживача, надання цифрового контенту на матеріальних носіях для його зберігання, а також відносини, що передбачають передачу цифрового контенту та/або послуг разом з персональними даними споживачів [3].

Отже, з чинним законодавством, цифрові речі не є матеріальними об'єктами, що призводить до особливого підходу до їх правового регулювання. Оскільки цифрові речі не мають фізичного втілення, виникають питання щодо того, як вони підлягають обігу, передаванню прав власності та захисту.

Згідно з останніми змінами до Цивільного кодексу, всі цифрові речі як об'єкти цивільних прав поділяються на такі категорії:

1. Віртуальні активи;
2. Цифровий контент;
3. Інші блага, згідно з визначенням [1].

Детальніше розглянемо різницю між цими категоріями. Відповідно до Закону України «Про віртуальні активи» (який ще не набрав чинності), віртуальний актив – це нематеріальне благо, що є об’єктом цивільних прав, має певну вартість і існує у вигляді даних в електронній формі. Віртуальні активи поділяються на дві групи:

- Забезпечені віртуальні активи – це активи, які посвідчують майнові права, зокрема права вимоги на інші об’єкти цивільних прав;
- Незабезпечені віртуальні активи – активи, які не посвідчують жодних майнових чи немайнових прав. До цієї категорії належать NFT та криптовалюта, які є специфічними типами цифрових речей.

Натомість цифровий контент – це дані, що створюються та надаються в цифровому вигляді. До цього контенту належать, зокрема, комп’ютерні програми, мобільні застосунки, відео, аудіофайли, музика, цифрові ігри та електронні книги. Цифрова послуга, в свою чергу, передбачає можливість користувача створювати, обробляти, зберігати та поширювати дані у цифровій формі або отримувати доступ до таких даних. Окрім цього, користувач може виконувати інші дії з даними, які були створені чи завантажені ним або іншими користувачами.

Незважаючи на певну схожість, законодавець чітко розмежовує ці поняття. Особливістю цифрового контенту та послуг є встановлення спеціальних умов для їх надання, критеріїв відповідності та санкцій за порушення договірних зобов’язань.

Також варто звернути увагу на взаємозв’язок цифрового контенту з авторським правом. Відповідно до статті 10 Закону України «Про авторське право і суміжні права», авторське право та право власності на матеріальний чи цифровий об’єкт, в якому втілено твір, не залежать одне від одного [2]. Наприклад, якщо ви придбали електронну книгу, ви отримуєте доступ до файлу, але авторські права залишаються у автора чи видавця. Ви можете читати книгу або поділитися нею з іншими, але не маєте права на копіювання чи поширення її в мережі без дозволу правовласника. Такий підхід

стосується також програмного забезпечення, ігор та інших цифрових творів. Якщо продукт існує лише в цифровому вигляді, то можливість поширення його обмежена, а в разі банкрутства компанії або санкційні обмеження можуть призвести до втрати доступу до нього.

Особливим випадком є контент, що створюється самими споживачами. Наприклад, споживач може створювати власні цифрові твори за допомогою інструментів, наданих виконавцем послуги. У таких випадках споживач має право безкоштовно та безперешкодно отримати доступ до створеного контенту.

Право власності на цифрові речі можна охарактеризувати як сукупність прав, що дозволяють особі володіти, користуватися та розпоряджатися цифровими активами. Це право включає можливість здійснювати дії, що є притаманними для традиційного права власності: користування, володіння, розпорядження. Однак через специфіку цифрових активів, відмінних від фізичних об'єктів, правове регулювання права власності на них потребує нових підходів.

Важливою складовою права власності на цифрові речі є доступ до них, який здійснюється через механізми автентифікації та авторизації. Цей аспект є основою для забезпечення права на використання цифрових активів і їх управління.

- Автентифікація – це процес підтвердження особи, яка має доступ до цифрового ресурсу. Вона може здійснюватися через введення логіну, паролю, використання біометричних даних або інших форм ідентифікації. Автентифікація є першим кроком у забезпеченні доступу до цифрової речі, підтверджуючи, що користувач є тим, ким він себе видає.

- Авторизація – це наступний етап, який визначає, які конкретно дії має право здійснювати користувач після успішної автентифікації. Наприклад, авторизація може визначати, чи має особа право змінювати налаштування акаунту, чи може вона передавати доступ до цифрової речі іншій особі, чи має право здійснювати операції з цифровими активами. Ці механізми є важливими для забезпечення прав власності на цифрові речі, адже вони дозволяють

не лише підтвердити особу, але й регулювати її можливості щодо управління активами.

Абсолютне право на цифрову річ є концепцією, що визначає належність цифрового активу особі, яка має право доступу до нього. Це право відрізняється від традиційного права власності тим, що воно часто не прив'язане до фізичної форми активу, а визначається через право доступу та управління.

Наприклад, у випадку криптовалюти, власник активу має доступ до свого криптовалютного гаманця через автентифікацію, що підтверджує його право на цей актив. Це право доступу є основою для визначення власності на цифрову річ, що дозволяє особі здійснювати будь-які правомірні дії з активом.

З точки зору цивільного права, абсолютне право на цифрові речі може бути реалізоване через визнання цифрових активів об'єктами права власності, а не просто правами доступу до них. Це дозволяє надійно захистити інтереси власників цифрових активів та забезпечити можливість обороту таких активів у правовій площині.

Однією з особливостей цифрових речей є необхідність моніторингу їхнього стану. Це важливо не тільки для криптовалют, але й для інших цифрових активів, таких як акаунти в іграх чи цифрові бібліотеки (музика, фільми, електронні книги). Власники цифрових речей повинні мати можливість перевіряти кількість активів, їх стан або доступність через відповідні інтерфейси.

Наприклад, у разі криптовалюти власник може перевірити баланс свого гаманця, перевести кошти на інший рахунок або здійснити інші операції. Для ігрових акаунтів власник має можливість перевірити наявність віртуальних товарів чи досягнень, а також змінити параметри акаунту.

Перевірка стану цифрових активів є важливою складовою здійснення права власності, оскільки вона дозволяє власнику контролювати свої активи та бути впевненим у їхній наявності та безпеці.

Передача прав на цифрові речі є ще одним важливим аспектом, що потребує регулювання. Цей процес може здійснюватися

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-

Резніченко Семен Васильович НОРМАТИВНО-ПРАВОВЕ РЕГУЛЮВАННЯ ПЕРЕВЕЗЕНЬ ПАСАЖИРІВ АВТОБУСАМИ	67
Святошнюк Арина Леонідівна ЗМІСТ ЦИВІЛЬНО-ПРАВОВИХ ВІДНОСИН У МЕРЕЖІ ІНТЕРНЕТ	73
Спасова Катерина Іванівна ЦИВІЛЬНО-ПРАВОВІ АСПЕКТИ ЦИФРОВОЇ ІДЕНТИЧНОСТІ В СОЦІАЛЬНИХ МЕРЕЖАХ	75
Токарева Віра Олександрівна ДО ПИТАННЯ ВИКОРИСТАННЯ АВТОНОМНИХ СИСТЕМ У ЗБРОЙНОМУ КОНФЛІКТІ	78
Вовчок Руслан Володимирович ІНФОРМАТИЗАЦІЯ ТА ЦИФРОВІЗАЦІЯ СУСПІЛЬСТВА В ЕПОХУ СТІМКОГО РОЗВИТКУ ТЕХНОЛОГІЙ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ	81
Кірсанов Олексій Володимирович ВЕРИФІКАЦІЯ БАНКІВСЬКИХ КАРТ КЛІЄНТА	85
Коштура Богдан Вячеславович ШТУЧНИЙ ІНТЕЛЕКТ ЯК УЧАСНИК ЕЛЕКТРОННИХ ПРАВОЧИНІВ	87
Романовський Денис Сергійович ІТ ПРАВА ТА КІБЕРБЕЗПЕКА ЛЮДЕЙ ПОХИЛОГО ВІКУ В УМОВАХ ГІБРИДНОЇ ВІЙНИ	91
Рябченко Вікторія Олександрівна ПРОБЛЕМИ ЗАХИСТУ НЕПОВНОЛІТНІХ ВІД ВЕРБУВАННЯ ФСБ У СОЦМЕРЕЖІ «ТЕЛЕГРАМ»	95
Балик Даша Вікторівна ОСОБЛИВОСТІ ЗДІЙСНЕННЯ ПРАВА ВЛАСНОСТІ НА ЦИФРОВІ РЕЧІ	99
Білошкурський Микола Миколайович ЦИВІЛЬНО-ПРАВОВИЙ СТАТУС ІГРОВОЇ ОНЛАЙН-РЕЧІ НА ПРИКЛАДІ СЕРВІСУ STEAM	104
Забудько Анастасія Сергіївна ОСОБЛИВОСТІ СПАДКУВАННЯ ЦИФРОВИХ АКТИВІВ	111
Костенко Олександр Сергійович АВТОРСЬКІ ПРАВА НА ОБ'ЄКТИ, СТВОРЕНІ ШТУЧНИМ ІНТЕЛЕКТОМ: ПРАВОВІ АСПЕКТИ РЕГУЛЮВАННЯ	115
Мурашева Катерина Василівна ПЕРСОНАЛЬНІ ДАНІ ТА ЇХ ЗАХИСТ: ЦИВІЛЬНО-ПРАВОВІ АСПЕКТИ В УМОВАХ КІБЕРЗАГРОЗ	119
Рогожа Валерія Василівна РОЛЬ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ В КІБЕРБЕЗПЕЦІ: ЗАХИСТ ЧИ ЗАГРОЗА?	124
Фасій Анастасія Володимирівна ДО ПИТАННЯ ПРО ПРАВОВЕ РЕГУЛЮВАННЯ РЕКЛАМИ В СОЦІАЛЬНИХ МЕРЕЖАХ	128
ВИСНОВКИ	132