

УДК 342.1

DOI <https://doi.org/10.24144/2788-6018.2023.03.25>

ПРАВО ВЛАСНОСТІ НА ОБ'ЄКТИ ВІРТУАЛЬНОЇ ВЛАСНОСТІ

Булеца С.Б.,

докторка юридичних наук, професорка,
завідувачка кафедри цивільного права та процесу
юридичного факультету
ДВНЗ «Ужгородський національний університет»
<https://orcid.org/0000-0001-9216-0033>

Булеца С.Б. Право власності на об'єкти віртуальної власності.

У статті аналізуються проблеми визначення правового статусу віртуальної власності та об'єктів у ній, досліджується теорія віртуальної власності та наводяться співвідношення між майновими та інтелектуальними правами для регулювання відносин, що виникають у віртуальному світі. Автор на основі проведеного аналізу висуває пропозицію щодо необхідності регулювання відносин у сфері створення комп'ютерних кодів для отримання доступу до віртуального світу з використанням норм інтелектуальної власності, оскільки тут задіяна творча праця людини, а також використовувати норми права власності у відносинах власності на об'єкти віртуального світу - доменні імена, URL-адреси (єдині локатори ресурсів), веб-сайти, облікові записи електронної пошти, криптоактиви, предмети (артефакти та покращення) у розрахованих на багато користувачів онлайн-іграх. Автор зазначає, що Цивільний кодекс України не містить конкретних положень щодо права віртуальної власності, оскільки ця технологія наразі є досить новою та розвивається досить швидко. Проте, можливо виникнення правових проблем пов'язаних з віртуальною власністю у майбутньому, і Цивільний кодекс може бути доповнений відповідними положеннями, зокрема планується врахування положень *acquis* в процесі рекодифікації Книги третьої ЦК України, а саме (4) *Acquis*, які стосуються «кібервласності»/віртуальної власності. Слід, передбачити також внесення змін до Цивільного кодексу України, щоб визначити правовий статус віртуальних об'єктів, таких як криптовалюти, віртуальні земельні ділянки та будівлі у віртуальному просторі тощо.

Потрібно не виключати можливість виникнення права на успадкування віртуальної власності, а також правовий статус віртуальних платіжних засобів та електронних грошей. У разі внесення змін до Цивільного кодексу України, має бути забезпечене балансування інтересів різних сторін, в тому числі інтересів споживачів, бізнесу та держави.

Ключові слова: власність, об'єкт, віртуальний світ, право, віртуальна власність, NFT.

Buletsa S.B. Ownership of virtual property objects.

The article analyzes the problems of determining the legal status of virtual property and objects in it, examines the theory of virtual property and provides the correlation between property and intellectual rights to regulate relations arising in the virtual world. Based on the analysis, the author proposes that it is necessary to regulate relations in the area of creating computer codes to gain access to the virtual world using intellectual property rules, since human creative work is involved here, and also to use property rights rules in the relations of ownership of virtual world objects - domain names, URLs (uniform resource locators), websites, email accounts, crypto-assets, items (artifacts and improvements) in multi-user online services. The author notes that the Civil Code of Ukraine does not contain specific provisions on virtual property rights, as this technology is currently quite new and is developing quite rapidly. However, legal issues related to virtual property may arise in the future, and the Civil Code may be supplemented with relevant provisions, in particular, it is planned to take into account the provisions of the *acquis* in the process of recodification of Book III of the Civil Code of Ukraine, namely (4) of the *acquis* relating to «cyber property»/virtual property. It should also be envisaged to amend the Civil Code of Ukraine to define the legal status of virtual objects, such as cryptocurrencies, virtual land plots and buildings in virtual space, etc.

It may also be amended to define the right to inherit virtual property, as well as the legal status of virtual means of payment and electronic money. If the Civil Code of Ukraine is amended, the interests of various parties, including the interests of consumers, business and the state, should be balanced.

Keywords: property, object, virtual world, law, virtual property, NFT.

Стан опрацювання проблематики. Вагомий внесок у дослідження даної проблематики, зокрема, щодо визначення та правового регулювання віртуальної власності зробили талановиті як вітчизняні науковці: як Ч. Блейзер, В. Ерланк,

Д. Шелдон, Дж. Фейрфілд, Д. Хантер, А.В. Кирилюк, К.Г. Некіт, Р.А. Майданик, О.І. Харитонова, Л.Р. Майданик, Н.О. Горобець, І.В. Майсун, так і зарубіжні науковці: G. Darville, Ch. Anderson-Lewis, M. Stellefson, Yu-Hao Lee, J. MacInnes, R. Morgan Pigg, Jr., J. Gilbert, S. Thomas, G. Freeman, S. Zamanifard, D. Maloney, A. Adkins, M. González-Franco, D. PérezMarcos, B. Spanlang, M. Slater, Dongsik Jo.

Метою статті є комплексне дослідження визначення місця об'єктів віртуальної власності в інституті права власності, визначення поняття «віртуальна власність» у контексті права особи на власність та аналіз співвідношення традиційного поняття власності стосовно права особи на віртуальну власність.

Виклад основного матеріалу. Розвиток інформаційно-комунікаційних технологій, включаючи Інтернет, створив нове середовище, якого раніше не було. Одна з них - реальний світ у часі. Це поява «віртуального світу», особливого простору, який є не обмежений. Віртуальний світ відноситься до штучного та вигаданого онлайн-простору, де користувачі можуть взаємодіяти один з одним. Вони існують у реальному світі за допомогою так званих «аватарів», персонажів, що зображують себе в комп'ютерній графіці, а «аватари» займаються різними видами діяльності відповідно до вже встановленого середовища. Зокрема, у віртуальному світі користувачі зазвичай витрачають гроші на свою діяльність, створюють для себе «ідеальний» світ.

У різних віртуальних світах існує багато типів віртуальних предметів, які відносяться до віртуальної власності. Віртуальна власність відноситься до інформаційного ресурсу, який імітує реальні об'єкти, які існують у цифровій формі в мережевому (онлайн) середовищі, але є відносно незалежними та ексклюзивними. Іншими словами, віртуальна власність це електронний запис з властивостями, що існують у віртуальному середовищі. Це новий тип оцифрованої власності, вартість якої можна визначити віртуальними грошима. Це код, який імітує характеристики речей у реальному світі.

На сьогоднішній день проблема правового регулювання віртуальної власності цікавить все більше науковців. Дослідження з даного питання є вкрай незначними але набирають ще більшої актуальності.

В науковому середовищі серед науковців існує багато за та проти тверджень, щодо існування віртуальної власності. Наприклад, К. Некіт [1, с. 81], Р. Еннан [2, с. 125] підтримують ідею існування права віртуальної власності. К. Некіт указує на можливість існування права власності на віртуальні об'єкти як безтілесне майно [3, с. 39].

Д. Хортон заперечує її існування, бо виникає багато проблемних питань, якщо визнати існуван-

ня віртуальної власності, наприклад, чи зможуть кредитори заявляти свої права на ігровий аватар? Як буде вирішуватися питання поділу віртуальних активів у разі розлучення? [4, с. 1061-1062]

Віртуальна власність розглядається у широкому та у вузькому сенсі. Віртуальна власність у широкому розумінні відноситься до електронного запису з властивостями, існуючими в мережевому просторі, включаючи саму віртуальну мережу, яка включає облікові записи та елементи онлайн-ігор. Віртуальну власність розглядають як стійкий комп'ютерний код, що зберігається у віддаленій ресурсній системі, де одній або більше особам надаються певні повноваження щодо управління комп'ютерним кодом, зокрема відстороняти всіх інших людей [5, с. 142]. Віртуальну власність в онлайн-іграх розглядають як запис у базі даних, розташований на сервері, який дає змогу комп'ютерному монітору учасника відображати картинку, які вже наявні у програмному забезпеченні [6, с. 37]. Він обмежується ігровими ресурсами, якими користувачі можуть керувати в онлайн-іграх, включаючи облікові записи та предмети онлайн-ігор, та включає гроші в онлайн-іграх.

Цікавим є досвід Китаю про місце віртуальної власності в цивільному законодавстві, яке почалося в 2003 році з цивільного позову, поданого користувачем онлайн-гри під назвою «Червоний місяць». У цьому позові позивач (користувач гри) стверджував, що десятки предметів онлайн-ігор, які він придбав протягом двох років і грошей, були видалені з його/її ігрового облікового запису через злом іншими користувачами. Позивач звернувся до відповідача (компанію з онлайн-ігор) за інформацією про особу, яка зламала його ігровий предмет, але відповідач відмовив йому в наданні такої інформації. Відповідно, позивач зазначив: «Відповідач не виконав свого обов'язку гарантувати безпеку віртуального майна та про вимогу 10 000 юанів як компенсацію за втрату ігрових предметів і моральну шкоду на тій підставі, що власність була порушена». Народний суд району Чаоян у Пекіні, який розглядав справу, навів такі аргументи: «Навіть якщо ігровий предмет позивача загублено є нематеріальним віртуальним предметом і існує лише в спеціальному середовищі онлайн-гор, то віртуальний предмет також є нематеріальною власністю». Він зобов'язав відповідача відновити втрачені позивачем ігрові предмети та відхилив усі інші вимоги позивача.

У китайській науковій спільноті існують різні думки щодо цього рішення. По-перше, що стосується «властивостей» віртуальної власності онлайн-ігор, кажуть, що ігрові предмети в онлайн-іграх стають власністю, оскільки вони купуються прямо чи опосередковано за гроші в реальному житті [7, с. 101]. Існує також думка, що перегляди та ігрові елементи не можуть бути активами як сукупністю даних.

По-друге, що стосується «атрибуту об'єкта» віртуальної власності, аргумент про те, що віртуальна власність є типом рухомого майна, а об'єкт реальних прав і віртуальна власність є новим типом об'єкта прав інтелектуальної власності підводить до висновку, що стосується «надання права власності» на віртуальну власність, точка зору, що оператор онлайн-ігри (компанія) володіє ігровим предметом, оскільки ігровий предмет не має незалежності як частина предмета онлайн-гри.

Існує думка, що користувачі ігор мають право власності на ігрові предмети, оскільки вони отримані за рахунок грошових витрат, проте дотепер у тому числі враховуючи ігрові предмети, немає чіткої юридичної оцінки властивостей об'єкта та права власності на віртуальні властивості мережі.

Однак, 15 березня 2017 році Китай провів 5-у сесію Всекитайського збору народних представників 12-го скликання, де розглядалися загальні положення цивільного законодавства Китайської Народної Республіки. У главі 5 «Громадянські права» було додано нове положення про захист віртуальної власності в мережі, а саме в статті 127, де віртуальна власність визначена як об'єкт права власності, було доповнено та уточнено її як об'єкт мережевої віртуальної власності в традиційній цивільно-правовій системі.

Це свідчить про те, що важко віднести майно до об'єкта існуючої нерухомості. Фундаментальна причина цього явища полягає в тому, що мережева віртуальна власність, яка є нововиником об'єктом відповідно до зміни часів, все ще суворо класифікується як стандарт для розрізнення традиційного об'єкта нерухомості [7, с. 132].

Стаття 127 Цивільного кодексу Китаю закріпила: – захист даних у віртуальному просторі та мережевої віртуальної власності в цивільному праві; – положення принципового характеру захисту об'єктів віртуальної власності мережі; персональні дані та віртуальні властивості мережі захищені завдяки цій статті, і водночас надано правову основу для прийняття відповідних законів в майбутньому; закріплено концептуальні засади, щоб стати віртуальною власністю, необхідні вимоги «природи мережі», «віртуальності» та «властивості». Мережевість – це простір, де фактично існують віртуальні властивості мережі, і це має бути інформаційний ресурс, який існує в цифровому вигляді від 0 до 1. Віртуальність має характеристики речей, пов'язаних з комп'ютерами та Інтернетом, а віртуальні властивості мережі повинні бути виражені в цифровому вигляді через комп'ютер. Якщо припустити, що віртуальна власність мережі має незалежну економічну цінність, власність має мати такі властивості, як задоволення вимог власності цивільних осіб або надання їм можливості здійснювати операції. З іншого боку, під даними розуміється інформація з майновою вартістю, яка формується після оброб-

ки різних типів інформації в Інтернеті (мережі), включаючи персональну інформацію [7, с. 135].

Виділяють наступні ознаки віртуальної власності [13, с. 276-277]:

1) конкурентність, вона стосується того факту, що лише одна особа володіє та контролює власність. Завдяки цьому особа може заборонити іншим робити те ж саме;

2) стійкість, яка пов'язана з вимогою стійкості для віртуальних світів. Якщо частина власності є постійною, це означає, що вона не перестав існувати або зникає назавжди, коли особа віртуального світу виходить із віртуального мережі та вимикає свій комп'ютер. Адже, якби майно не було стійким, то ніхто б не хотів інвестувати в придбання майна, і воно втратило б вартість;

3) взаємозв'язок - це те саме, що й вимога взаємодії віртуального світу. Взаємозв'язок дає можливість кільком гравцям бути онлайн і взаємодіяти в одному віртуальному світі, використовуючи одні й ті ж загальні ресурси одночасно. Той факт, що люди можуть відвідувати та використовувати ту саму віртуальну власність, одразу підвищує її вартість. Інші аватари могли побачити та відчутти новий будинок, який ви створили в Second Life. Вони можуть приходити в гості та взаємодіяти з вашим майном, сидючи на дивані і наливаючи собі віртуальний келих вина. Якби не було взаємозв'язку, тільки ви могли б побачити та відчутти свою власність [13, с. 239].

Р. Еннан навів такі підходи до правової кваліфікації віртуальної власності:

1) Status Quo, тобто право не повинно втручатися в ігрові відносини, а суди повинні зберігати нейтралітет до процесів, які відбуваються в ігрових просторах;

2) аналогія речового права. До відносин, пов'язаних із віртуальною власністю, можна застосувати цивільно-правову аналогію і поширити на віртуальні об'єкти норми про речі та право власності. Окрім того, цивільне право припускає можливість поширення режиму речових прав і на схожі об'єкти, а саме безготівкові та бездокументні цінні папери;

3) ліцензійні відносини шляхом укладенням ліцензійних договорів, які пропонують компанії розробники. Як результат інтелектуальної діяльності можна розглядати деякі об'єкти віртуальної власності, що мають творчий характер (наприклад, унікально оформлене, з художнього погляду, обмундирування персонажа). Однак, як зазначає Р. Еннан, тут є як мінімум дві проблеми: по-перше, украй складно провести межу між грою загалом як результатом інтелектуальної діяльності та відповідним правом гравця на її використання; по-друге, не всі об'єкти, що мають цінність як віртуальна власність, містять творчий вклад;

4) «інше майно» та застосовувати до таких відносин норми про відповідні види договорів, делік-

тів і безпідставне збагачення;

5) комбінований підхід, з одного боку, право не повинно втручатися в ігрові відносини, але, з іншого, — відносини, пов'язані з віртуальною власністю, ігровими не є, це відносини професійної сторони зі споживачем у формі надання послуг з організації ігрового процесу за гроші. [2, с. 128-129].

Припускають, що «власність» у віртуальних світах або «віртуальна власність» не може бути власністю, оскільки вона занадто нематеріальна, щоб вважати її власністю, зрештою, віртуальна власність у віртуальному світі є лише візуальним зображенням меча або «pair of jeans» — це комп'ютерний код, розміщений на сервері, яким керує розробник гри [8].

Науковці зазначали ще в 2010 році, що віртуальна власність є нематеріальною і існує лише у формі комп'ютерного коду, і відсутні підстави заперечувати, що він не є «власністю». Не всі коди однакові і не всі коди служать одній і тій же цілі. Призначення деякого комп'ютерного коду є вираженням певної ідеї, захищеної законом про інтелектуальну власність, існує інша форма комп'ютерного коду, яка використовується не для вираження ідеї, а для зберігання інформації, вона є аналогом матеріальних цінностей і нерухомого майна, і тому визнається «віртуальною власністю».

Цей тип коду є конкурентним і стійким, характеристики його пов'язані з матеріальною, фізичною власністю. У сукупності це робить другий тип комп'ютерного коду, який призначений для представлення нерухомості, «віртуальної» власності, і, таким чином, може вважатися «власністю». Визначення віртуальної власності як форми власності є лише першим кроком, коли визнають, що віртуальна власність може бути власністю, ми повинні проаналізувати правові наслідки класифікації віртуальної власності як форми власності та вивчити, як слід розподіляти інтереси віртуальної власності, зокрема, як він має бути розподілений між творцем гри та гравцем [9, с. 12–14].

Зокрема, гравці підписуються на онлайн-сервіс, де їм дозволяється використовувати програмне забезпечення ігрової компанії, але вони нічого не купують. Однак, чим більше часу гравці витрачають на гру, тим більше ігрових властивостей вони набувають, і тим більше вдосконалюються їхні персонажі. Тож гравці витрачали час, енергію та гроші на придбання внутрішньоігрових товарів і додавання цінності віртуальній власності [10].

Питання віртуальної власності регулюється через декілька міжгалузевих інститутів цивільного права. Основними інститутами, які стосуються віртуальної власності, визначають наступні:

А) NFT (незамінні токени) – як цінний папір. NFT надає людям особливий доступ до чогось, що вони особисто цінують (наприклад, невипущен-

ний трек вашої улюбленої групи або обкладинка з цифровим підписом), вони були розроблені, щоб мати низку подібних характеристик фінансового активу. Незважаючи на те, що вони не є взаємозамінними, NFT заохочують і використовують як інструмент для спекуляцій. Отже, не виключено, що вони регулюватимуться у рамках фінансового регулювання, але питання залишається відкритим. Одним із основних факторів, що визначають, чи є NFT цінним папером, є ціль, для якої вона створюється та продається. Якщо NFT створюється і продається як спосіб для громадян отримати прибуток від інвестицій, то цей тип NFT зазначають буде вважатися цінним папером. Навіть спосіб, у який описується та продається NFT, може вплинути на те, наскільки це може вважатися, який підпадає під дію законодавства про цінні папери.

Б) Споживче право. NFT може придбати будь-яка особа. Відповідно, ринки та продавці підпадають під дію законодавства про захист прав споживачів, яке вимагає від них високої прозорості щодо недобросовісної комерційної практики, включаючи право споживачів відмовитися від них та отримати відповідну інформацію про NFT на їх місцевій мові, за умови продажу NFT відповідно до місцевого законодавства тощо.

В) Податкове право. Характер операції визначатиме її податковий статус (чи це продаж чи ліцензія, національна чи міжнародна операція, B2C чи B2B тощо). Податковий режим також буде відрізнятися для ринків, продавців і покупців [11].

Слід не забувати, що користувачі мережевих послуг можуть також використовувати в програмі попередньо розроблений NPC (неігровий персонаж-Non-Player Character) - персонаж в комп'ютерних і настільних рольових іграх, яким керує не гравець, а комп'ютер або розробник. Він надається заздалегідь постачальником мережевих послуг для зручності та спонукання користувачів для гри, і це в основному не свідчить про оригінальність користувачів, це не результат використання інтелекту користувача, тому NPC не може бути об'єктом прав інтелектуальної власності.

Однак, віртуальна власність все ще залишається власністю, і вона все ще існує, навіть якщо вона нематеріальна. Вона включає (серед іншого) адреси веб-сайтів та електронні адреси, а також деякі інші прийнятні об'єкти нематеріальної власності, такі як банківські рахунки, акції, опціони та похідні інструменти [12, с. 2558].

Так, віртуальні об'єкти можуть бути предметом права власності, якщо їх створення, розробка та використання підлягає правовому регулюванню. Наприклад, віртуальні об'єкти в комп'ютерних іграх можуть бути зареєстровані як комп'ютерні програми відповідного розробника чи видавця гри, і тоді вони можуть бути захищені від несанкціонованого копіювання та використання іншими особами. У випадку, замовлення гри у

розробника за договором про створення об'єктів інтелектуальної власності, чи створення гри при виконанні службових обов'язків, чи за трудовим договором розробник залишається автором, але майнові права передає замовнику. Проте, якщо створення, використання та введення у вільний обіг віртуальних об'єктів регулюється виробником та/або розробником гри, вони можуть бути доступні для використання кожним користувачем і не можуть бути предметом власності чи інтелектуальної власності.

Якщо розглядати персонажа в комп'ютерній грі, він може бути об'єктом права інтелектуальної власності, якщо він відповідає певним критеріям. Наприклад, якщо персонаж є унікальним та створений з урахуванням елементів творчості, його можна розглядати як об'єкт авторського права. У такому випадку, автор гри або розробник може мати права на використання цього персонажа та отримання прибутку від його комерційного використання.

Окрім того, якщо персонаж використовується як торговий знак (наприклад, як символ конкретної гри), то його можна розглядати як об'єкт товарного знака. У такому випадку, право на використання цього персонажа може бути зареєстроване як товарний знак, а власник має право використовувати його для реклами свого продукту.

Отже, об'єкти інтелектуальної власності можуть бути досить різноманітними, а персонаж в комп'ютерній грі може бути одним з них, якщо він відповідає певним критеріям.

Висновки. Віртуальна власність виникає стосовно віртуальних об'єктів (даних), які мають економічну цінність, є об'єктами товарообігу у віртуальному просторі, не мають матеріальної оболонки, є унікальними, сталими, оборотоздатними, розглядаються володільцями як свої речі. Такі властивості, як унікальність, стійкість та оборотозданість, дозволяють зараховувати ці об'єкти до інституту права власності. Важливо додати, що віртуальний простір дозволяє власникові віртуальних об'єктів володіти, користуватися та розпоряджатися ними. На віртуальні об'єкти виникає право віртуальної власності, яке доречно розглядати як особливий вид права власності, об'єктом якого є безтілесні речі.

Таким чином, віртуальну власність, що оточує нас у повсякденному житті, незалежно від того, що вона нематеріальна, віртуальна власність все одно є власністю, яка існує як об'єкт реального світу, в широкому розумінні вона включає такі цифрові об'єкти, як адреси веб-сайтів та електронної пошти, банківські рахунки, електронні книги, програми чи програми для комп'ютера чи смартфона, телевізійні серіали та фільми, цифрову музику (альбоми та треки).

Віртуальна власність створюється, використовується та продається користувачами (які

не завжди є гравцями гри) і розробниками, які створюють і керують віртуальними світами. Віртуальні активи - нематеріальні блага, а відтак, є об'єктами цивільних прав та підлягають захисту у визначеному законом порядку. Іншими словами віртуальні активи є власністю осіб та визначаються як електронні токени економічної цінності (це можуть бути електронні сертифікати, якими можна торгувати або передавати в електронному вигляді як такі, що мають економічну цінність). Проблема в майбутньому може виникнути через приховування своїх матеріальних активів за допомогою віртуальних активів. Враховуючи вищевикладене поняття власності можна розглядати як матеріальне, віртуальне чи інтелектуальне майно, яке перебуває у володінні власника. Віртуальна нематеріальна власність це те, на що особа може володіти і може передати право власності іншій особі, але не має фізичної субстанції, існує у віртуальному світі. Віртуальне майно це предмети нематеріального світу, які перебувають у власності суб'єкта права (фізична особа, юридична особа), у тому числі: окрема нематеріальна річ, сукупність нематеріальних речей, немайнові права та обов'язки, гроші.

Таким чином, сам факт того, що віртуальна власність є нематеріальною і існує лише у формі комп'ютерного коду, не є підставою заперечувати, що вона насправді може бути, а часто і є «власністю».

Питання правового регулювання права віртуальної власності розглядається в різних країнах світу, і законодавство може відрізнятись в залежності від конкретної країни та її правової системи. Наприклад, у США криптовалюти визнані як майно та підлягають регулюванню відповідно до законодавства про майно, що дозволяє їх власникам вести правові справи у випадку порушення їх прав на власність. Також в деяких штатах США існують спеціальні закони, які регулюють використання технології блокчейн та криптовалют. У деяких країнах Європейського Союзу, таких як Німеччина та Франція, визнано криптовалюти як законний засіб платежу та засіб вкладення коштів, що відображено у законодавстві щодо електронних грошей та фінансового нагляду. У деяких інших країнах, таких як Японія та Швейцарія, також існують спеціальні законодавчі акти, що регулюють використання криптовалют. У свою чергу, в Китаї і країнах, що регулюються китайським законодавством, заборонено використовувати криптовалюту, але технологію блокчейн вважається перспективною та її розвитку надається підтримка на державному рівні. Загалом, правове регулювання права віртуальної власності в зарубіжних країнах може бути досить різноманітним, і залежить від конкретної країни та її правової системи, а також від специфіки використання віртуальних активів.

Цивільний кодекс України не містить конкретних положень щодо права віртуальної власності, оскільки ця технологія наразі є досить новою та розвивається досить швидко. У цивільному кодексі України питання віртуальної власності регулюється через декілька інститутів цивільного права.

Основними інститутами, які стосуються віртуальної власності, можуть бути наступні:

1. Право власності на віртуальну власність може бути набута відповідно до вимог ЦКУ про набуття власності на майно (ст. 202-218 ЦКУ). Право власності на віртуальний актив визнається в разі, якщо цей актив може бути об'єктом власності згідно з вимогами закону.

2. Договір (смайт-контракт). Правовідносини з віртуальною власністю можуть бути встановлені шляхом укладення договорів, включаючи договори про купівлю-продаж та договори про надання послуг.

3. Інтелектуальна власність. Віртуальна власність може бути об'єктом прав інтелектуальної власності, таких як авторські права, патенти та товарні знаки (ст. 1184–1229 ЦКУ).

4. Цифрові права. Віртуальна власність може бути об'єктом цифрових прав, таких як права на доступ до інформації, права на копіювання та поширення цифрових матеріалів.

5. Електронна комерція. ЦКУ містить положення про електронну комерцію, які регулюють відносини між учасниками електронної комерції, включаючи відносини з віртуальною власністю (ст. 641–659 ЦКУ).

Також, у зв'язку з розвитком технологій, які використовуються для вироблення та обігу об'єктів віртуальної власності. Проте, можливо виникнення правових проблем пов'язаних з віртуальною власністю у майбутньому, і Цивільний кодекс може бути доповнений відповідними положеннями. Зокрема, можна передбачити внесення змін до Цивільного кодексу України, щоб визначити правовий статус віртуальних об'єктів, таких як криптовалюти, віртуальні земельні ділянки та будівлі у віртуальному просторі тощо.

Слід внести зміни, щодо визначення права на успадкування віртуальної власності, а також правовий статус віртуальних платіжних засобів та електронних грошей. У разі внесення змін до Цивільного кодексу України, має бути забезпечене балансування інтересів різних сторін, в тому числі інтересів споживачів, бізнесу та держави.

У зв'язку з розвитком технологій, правове регулювання права віртуальної власності може зазнавати змін та доповнень у цивільному кодексі, щоб врахувати нові реалії та виклики, пов'язані з цим питанням. Тому, право віртуальної власності є важливим елементом правової системи, який потребує дальшого розвитку та вдосконалення.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Некіт К.Г. Віртуальна власність крізь призму теорій права власності. *Часопис Цивільстики*. Вип. 33. 2019. С. 78–82.
2. Еннан Р. Правовий режим «віртуальної власності»: поняття, ознаки, сутність і правова природа. *Теорія і практика інтелектуальної власності* № 3. 2019. С. 123–131. URL: http://www.inprojournal.org/wp-content/uploads/2019/3_2019/14.pdf.
3. Некіт К.Г. Віртуальна власність: поняття та сутність. *Право і суспільство*. 2019. № 2. С. 37–42.
4. Horton D. Contractual Indescendibility. *Hastings Law Journal*. 2015. Vol. 66. URL: <https://ssrn.com/abstract=2516361>.
5. Blazer Ch. The five indicia of virtual property. *Pierce Law Review*. 2006. Vol. 5. P. 137–161.
6. Lastowka Greg., Hunter Dan. The Laws of the Virtual Worlds. *California Law Review*. Vol. 92. № 1. 2004. 72 p.
7. (임종철. 중국 민법상 네트워크 가상재산 보호에 관한 소고.) Jong-Cheon, Lim. A Study on the Protection of Network Virtual Property under China's Civil Law. 2018. № 12. *Ministry of Government Legislation*. P. 97–138.
8. Gregory Lastowka F. Hunter D. The Laws of the Virtual Worlds. 92 Cal. L. Rev. 1 (2004).
9. John S. Chao. Recognizing Virtual Property Rights, It's About. *Law School Student Scholarship*. 2010. № 27 p. 45. URL: https://scholarship.shu.edu/student_scholarship/45.
10. Sarah Xuan. Virtual Property in Greater China. 2022. URL: <https://www.hg.org/legal-articles/virtual-property-in-greater-china-5538>.
11. Sophie Goossens Nick Breen. Ownership in the metaverse – the great illusion of non-fungible tokens (NFTs). 19.05.2021. URL: <https://www.reedsmith.com/en/perspectives/metaverse/2021/05/ownership-in-the-metaverse>.
12. W Erlank. Introduction to virtual property: Lex virtualis ipsa loquitur. *PER / PELJ*. 2015 Volume 18 No 7. P. 2025–2559.
13. Wian Erlank. Property in Virtual Worlds. *Stellenbosch University*. Feb 2013. 473 p. URL: <http://scholar.sun.ac.za>.