

РОЗДІЛ 3

ЦИВІЛЬНЕ ПРАВО І ЦИВІЛЬНИЙ ПРОЦЕС; СІМЕЙНЕ ПРАВО; МІЖНАРОДНЕ ПРИВАТНЕ ПРАВО

УДК: 347

DOI <https://doi.org/10.24144/2307-3322.2022.72.21>

ВІРТУАЛЬНЕ МАЙНО У МЕТАВСЕСВІТІ ЯК ОБ'ЄКТ ЦИВІЛЬНИХ ПРАВ

Булеца С.Б.,

*докторка юридичних наук,
професорка, завідувачка кафедри
цивільного права та процесу*

ДВНЗ «Ужгородський національний університет»

ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0001-9216-0033>

Булеца С. Б. Віртуальне майно у метавсесвіті як об'єкт цивільних прав.

В науковій статті обґрунтовується необхідність включення до переліку об'єктів цивільних прав віртуального майна, як безтілесного об'єкту. Зроблений комплексний аналіз розвитку метавсесвіту, ринків купівлі віртуального майна, особливостей правового врегулювання правових питань в Мета-сесвіті в зарубіжних країнах та перспективи вдосконалення національного правового регулювання в даній сфері. Авторка статті проаналізувала особливості віртуальної власності у порівнянні з реальною та запропонувала для врегулювання правових питань в Мета-сесвіті використовувати смарт-контракти, які використовують технологію блокчейн. Наразі на законодавчому рівні немає чітких правил щодо правових атрибутів та механізму транзакцій віртуальної власності. Особливо з появою нового типу бізнесу, такого як Metaverse, підтвердження та використання відповідних віртуальних властивостей викличе більш складні правові проблеми, які потребують подальшого вивчення. Для операторів Metaverse в процесі створення сценаріїв віртуального бізнесу вони повинні зосередитися на забезпеченні повної системи захисту віртуальної власності користувачів.

Крім цього, є проблема з вартістю майна, адже у метавсесвіті вона непостійна. Вона в основному визначається консенсусом групи або обох сторін транзакції. Цей метод визначення вартості подібний до визначення вартості предметів колекціонування та творів мистецтва в поточному реальному суспільстві. Однак було б нерозумно розглядати все в Мета-сесвіті як предмети колекціонування та витвори мистецтва. З точки зору впливу на економічний порядок реального світу це також може принести більше шкоди, ніж користі. Таким чином, навіть якщо проблему права власності метавсесвіту та за собу обміну можна в основному вирішити, проблема реалізації права власності метавсесвіту все одно постане. Авторкою, проаналізовано ряд проблемних аспектів на шляху розробки якісного законодавства для регулювання віртуальної власності в Україні та надано деякі рекомендації для подальшого врахування їх при розробці законодавства в даній сфері.

Ключові слова: метавсесвіт, віртуальна власність, віртуальні об'єкти, NFT, блокчейн, смарт-контракти.

Buletsa S. B. Virtual property in the metaverse as an object of civil rights.

The scientific article substantiates the need to include virtual property as an incorporeal object in the list of objects of civil rights. A comprehensive analysis of the development of the metauniverse, markets for the purchase of virtual property, the peculiarities of the legal regulation of legal issues in the Metauniverse in foreign countries, and the prospects for improving national legal regulation in this area was made. The author of the article analyzed the advantages of virtual property compared to real property and proposed to use smart

contracts that use blockchain technology to settle legal issues in the Metaverse. The author of the article notes that currently there are no clear rules at the legislative level regarding the legal attributes and mechanism of virtual property transactions. Especially with the emergence of a new type of business such as Metaverse, the validation and use of relevant virtual properties will raise more complex legal issues that require further study. For Metaverse operators, in the process of creating virtual business scenarios, they should focus on providing a complete protection system for users' virtual property.

In addition, there is a problem with the value of property, because in the metauniverse it is not constant. It is mainly determined by the consensus of the group or both parties to the transaction. This method of determining value is similar to determining the value of collectibles and works of art in today's real society. However, it would be foolish to treat everything in the Metaverse as collectibles and works of art. In terms of impacting the real-world economic order, it may also do more harm than good. Thus, even if the problem of ownership of the metauniverse and the medium of exchange can be largely resolved, the problem of realizing the ownership of the metauniverse will still arise. The author analyzed a number of problematic aspects on the way to the development of quality legislation for the regulation of virtual property in Ukraine and provided some recommendations for their further consideration when developing legislation in this area.

Keywords: metauniverse, virtual property, virtual objects, NFT, blockchain, smart contracts.

Постановка проблеми. Напад росії на Україну перешкодив світові відновитися після кovidної кризи. Мільйони людей втратили роботу, що зумовило бурхливе зростання уваги до блокчейн технологій та метавсесвіту, зокрема операцій з віртуальною власністю. Віртуальна онлайн-власність є технологічною та матеріальною основою для розвитку Метавсесвіту, що привертає увагу юридичної спільноти до вивчення того, як має бути розміщена матеріальна основа для розвитку віртуальної власності в цивільному праві. Адже, важливим є своєчасне відображення змін матеріальної форми сучасного суспільства, включити її в нормативну систему цивільного права, щоб цивільне законодавство йшло в ногу з розвитком часу, відповідно, необхідне запровадження правових норм, що регулюють форми віртуальної власності в Інтернеті. Враховуючи, що віртуальна власність має всі атрибути речей, особливо її цінність і корисність, і, отже, має майнову вартість речей, постає необхідності включення до переліку об'єктів цивільних прав віртуальне майно як безтілесний об'єкт.

Стан опрацювання проблематики. Вагомий внесок у дослідження даної проблематики, зокрема, щодо визначення та правового регулювання віртуальної власності зробили талановиті як вітчизняні науковці: Р.А. Майданик, О.І. Харитоновна, Л.Р. Майданик, К.Г. Некіт., 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 необхідності включення до переліку об'єктів цивільних прав віртуальне майно як безтілесного об'єкту та аналіз напрямів розвитку та правового регулювання суспільних відносин у сфері віртуальної власності в метавсесвіті.

Виклад основного матеріалу. «Метавсесвіт» на сьогоднішній день є останнім модним словом у техніці. У загальних рисах метавсесвіт можна розглядати як форму кіберпростору. Як і Інтернет, це світ – або навіть реальність – за межами нашого фізичного світу на Землі. Різниця полягає в тому, що метавсесвіт дозволяє занурити себе як аватарів у своє середовище, як правило, через доповнену реальність (AR) або віртуальну реальність (VR), до яких люди мають і все частіше зможуть отримати доступ за допомогою таких інструментів, як окуляри VR. Вперше назву метавсесвіт ми зустрічаємо в романі 1992 року «Сніжний збій». У ньому описується віртуальна реальність, яку люди можуть досліджувати за допомогою своїх аватарів [1].

Наприклад, Fortnite, онлайн-гра, у 2020 році практично влаштувала живий концерт, який відвідали мільйони. Хоча відвідування було безкоштовним, кожен віртуальний світ зазвичай також полегшує покупки в грі за допомогою власної віртуальної валюти (яку, звичайно, можна конвертувати в реальні гроші). MANA, валюта, яка використовується в Decentraland, має ринкову капіталізацію понад 3 мільярди доларів США. Одна компанія повідомила, що витратила понад 2,5 мільйона доларів США на землю в Decentraland, метавсесвіті, заснованій на криптовалюті з власною валютою, де кожен вміст у грі повністю автономно належить гравцям. Інша фірма повідомила, що витратила 4,3 мільйона доларів на купівлю земельної ділянки в метавсесвіті Atari The Sandbox. Метавсесвіт, як стверджується, є для цих різних віртуальних світів те, що Інтернет для веб-сайтів. Horizon Workrooms, програмне

забезпечення, яке пропонує Meta (раніше Facebook), дозволить користувачам віртуально взаємодіяти в 3-D конференц-залах за допомогою VR-окулярів. І якщо бачення Метавсесвіту Марка Цукерберга є чимось, то час, який ми проводимо в таких віртуальних реальностях, буде тільки збільшуватися. Наприклад, CNBC повідомляє, що з тих пір, як Facebook зробив крок до переходу до Meta, ціни на цифрові сюжети виростили на цілих 500%.

На думку Р.А. Майданика, об'єктивно і закономірно виникає питання щодо доцільності застосування у речовому праві принципу *numerus clausus*. Останнім часом висловлюються думки щодо можливості модифікації принципу *numerus clausus* у вигляді принципу щодо закритого/відкритого переліку речових прав [2, с. 13]. К. Некіт указує на можливість існування права власності на віртуальні об'єкти як безтілесне майно [3, с.39].

Як зазначають, Н.О. Горобець, І.В. Майсун 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, обігоздатними, розглядаються володільцями як свої речі. Такі властивості, як унікальність, сталість та обігоздатність, дозволяють зараховувати ці об'єкти до інституту права власності. Віртуальний простір дозволяє власникові віртуальних об'єктів володіти, користуватися та розпоряджатися ними. Вони вважають, що електронні відносини у сфері віртуального простору та судову практику, варто зазначити, що на віртуальні об'єкти виникає право віртуальної власності, яке доречно розглядати як особливий вид права власності, об'єктом якого є безтілесні речі [4, с. 54].

Р.А. Майданик вважає, що сучасний етап розвитку інституту речового права характеризується розширенням переліку суб'єктивних прав з ознаками речового права, зближенням концепцій речових і зобов'язальних прав, появою нових видів «нематеріального» майна, які мають характеристики товару (інформація, ноу-хау тощо). Спостерігається тенденція до переоцінки соціального призначення права власності і речового права загалом, яка визначається з урахуванням доктрини ліберального праворозуміння, заснованої на ідеях соціальної солідарності і співробітництва, економічного та соціологічного аналізу права [5, с. 227].

Так, Л.Р. Майданик зазначає, що оскільки взаємодія з віртуальним об'єктом з боку користувача може бути обмежена розробником чи власником сайту, здійснення всієї сукупності повноважень права власності (володіння, користування, розпорядження) на свій розсуд щодо такого віртуального об'єкта є обмеженою. Отже, здійснення титулу права власності на віртуальний об'єкт певною мірою залежить від волі інших осіб, а це не дає підстави на беззаперечне поширення режиму безтілесної речі на віртуальний об'єкт. Крім того, вітчизняна правозастосовна практика розглядає перелік 27 об'єктів права власності, передбачений у ЦК закритим, а отже, поняття безтілесної речі, до якої пропонується відносити віртуальний об'єкт, потребує прямої вказівки закону [6, с. 62].

Метавсесвіт, або Web 3.0, розвивається, спочатку з'явився перший рівень: блокчейн, незмінна база даних для зберігання інформації разом із поширенням криптовалют, можливість передавати вартість, схожу на валюту, але пізніше представляючи всі активи. Токенізація активів є основоположною концепцією і означає, що будь-що фізичне або, що важливіше в даному випадку, цифрове, може бути доведено і має повноваження за допомогою коду в незмінному обліковому записі.

Останнім проявом цього аутентифікованого представлення власності є NFT (Non-Fungible Tokens) це унікальний цифровий актив: це може бути зображення, музичний твір, відео, 3D-об'єкт або інший вид творчої роботи [7]), і їх популярність – це слизький схил Метавсесвіту. Немає ще жодного конкретного регулювання щодо NFT, але безтурботне ставлення перших користувачів не повинно уникати реальності: NFT регулюються так само, як і будь-який інший тип активів, які можна купити в Інтернеті. Спочатку люди купують цифрове мистецтво. Будинки, офіси, земля і навіть дизайнерський одяг цього світу – юридично представлений актами, контрактами та орендою – були токенизовані. Це означає, що ви можете купувати цифрову землю, будинки та інші об'єкти на такій платформі, як OpenSea, щоб підтвердити, що ви ними володієте. Це значення створює мережевий ефект, що дозволяє взаємодіяти в рамках екосистеми, і тому народжується новий Метавсесвіт (світ) [8].

Усуваючи фізичність реального світу, метавсесвіт готовий відштовхнути наше людське суспільство від кількох давніх правових концепцій, включаючи концепцію власності. Оскільки «володіння» має зовсім інше значення у віртуальному світі, ніж у реальному, те, що ви володієте або може володіти в метавсесвіті. Вирішення проблеми захисту їх прав є поширення на віртуальні об'єкти правового режиму власності. Міжнародна юридична фірма Рід Сміт заявила, що «власність» у метавсесвіті – це надання

послуги (автентифікація твору мистецтва) або надання ліцензії (обмежений дозвіл на використання та насолоду цифровим мистецтвом), але дуже рідко зустрічаються випадки, коли справжнє право власності передається набувачу. У таких випадках справжня власність залишається за власником. Це може означати, наприклад, що покупець не може продати предмет без дозволу справжнього власника. Ключовим висновком з цього є те, що покупці NFT повинні розуміти, що вони «купають» [9].

Це не суперечить українській концепції права власності, якою визнається можливість існування права власності на безтілесне майно, яким, по суті, є віртуальні об'єкти. Право віртуальної власності варто відрізнити від права інтелектуальної власності та можна визначити як специфічний вид права власності, об'єктом якого є віртуальне майно. Крім специфіки об'єкта такого права (яким завжди будуть безтілесні речі, тобто віртуальне майно), це право буде характеризуватися специфікою підстав виникнення, змісту, захисту тощо. Справді, OpenSea – це лише один із кількох ринків, де люди можуть придбати майбутнє володіння активами у Метавесвіті. Усі права власності на активи, як цифрові, так і фізичні, можуть бути перенесені на NFT на блокчейнах. Усі ці критично важливі елементи потім накладаються на платформу анімації – фактичного простору всередині гарнітури, яка була з нами протягом багатьох років. Саме токенизація активів робить цю зміну парадигми найважливішою. Адвокатам, які займаються трансакцією, слід бути обережними, а учасники судового процесу мають відчутти, що їхні можливості значно розширюються.

Віртуальні простори, що розвиваються, мають міста, в яких можна купити практично все. Земля, на якій ви можете побудувати свій будинок, потім ви можете наповнити цей будинок витворами мистецтва (через NFT) і носити костюм, який є перевіреним костюмом Ralph Lauren з взуттям Nike. Для концерту, який ви відвідуєте, потрібен квиток (інший NFT), а подальша музика, яку ви хочете придбати, також зберігається в цифровому вигляді з урахуванням авторських прав. Знову ж таки, все це купується у компаній із підкресленим правом власності на NFT.

Ці цифрові світи, ймовірно, стануть нашим майбутнім у наступне десятиліття, і значна частина вашого часу буде проводитися всередині цих світів, адже лише в серпні OpenSea обробила трансакції на суму понад 3,3 мільярда доларів, і це лише початок.

У Метавесвіті люди будуть взаємодіяти, здійснювати трансакції, володіти активами, мати відносини, створювати речі та компанії, створювати інтелектуальну власність (ІВ), мати проблеми з авторськими правами та рекламувати. Крім того, можуть статися злочини, ймовірно, буде розроблено страхування, а також розвинеться величезна кількість інших концепцій IRL (In Real Life), які зараз розробляються – і для цього буде потрібно залучення фахівців із права.

Не кажучи вже про масштабування DeFi (децентралізованих фінансів), яке вже почалося і буде продовжувати наростати. Також, створюються DAO (децентралізовані автономні організації) – це організації, створені людьми, які поширюються всередині Метавесвіту. 25 мільярдів доларів є на один DeFi DAO. Наслідки створення Метавесвіту для юридичної спільноти та для соціальної спільноти є величезними. Протягом наступних кількох років розвитку Метавесвіту буде потреба у послугах адвокатів для вирішення правових проблем, юристи зможуть застосувати свій юридичний інтелект критичного мислення [3, с.42].

Враховуючи, що купуючи ділянку віртуальної нерухомості, ви отримуєте незмінний токен, що представляє, по суті, цифровий простір. Після того як ви створите обліковий запис на одній із платформ метавесвіту, ви можете використовувати свою криптовалюту для покупки землі або шляхом продажу землі проекту, або безпосередньо у землевласників. Землю можна купити на торгах або за фіксованою ціною, і як тільки вона стане вашою, ви зможете побудувати власну ділянку нерухомості в метавесвіті – будь то цифровий будинок, вежа, музей тощо. Або ви можете продати його на вторинному ринку [10]. За даними CNBC, ціни на віртуальну нерухомість зросли на 500% після того, як Facebook перейшов на Meta. Вже зараз ділянки в деяких віртуальних світах так само дорогі, як і реальний будинок [11]. Таким чином, якщо є попит і пропозиція у Метавесвіті, то є віртуальне майно як об'єкт цивільних прав.

На сьогоднішній день існують 4 платформи для купівлі віртуального майна:

1) SAND. Те, що починалося як онлайн-відеогра в 2012 році, перетворилося на платформу метавесвіту в листопаді 2021 року. У сфері нерухомості це найбільша платформа метавесвіту, яка володіє 62% доступної землі метавесвіту, що еквівалентно 166 464 рівномірно поділеним ділянкам. Ринок нерухомості метавесвіту може коливатися в ціні так само, як і реальний. У січні 2022 року земельна ділянка коштувала 14 099 доларів США, що зросла з 12 700 доларів лише місяцем раніше. Землю

можна купити за допомогою валюти SAND, доступної на Binance, або придбати на аукціонах. За даними Analytics India Mag, його валюта – \$SAND, що еквівалентно \$2,80.

2) Decentraland. Він був заснований у 2015 році як 3D-світ із відкритим кодом. Його посилки продаються за 14 440 доларів США, а його криптовалюта – MANA, яка станом на 11 січня коштувала 4,40 доларів за штуку. Це одна з найстаріших платформ метавесвіту, і станом на січень 2022 року вона мала 90 600 порівну розділених ділянок. Однак земля обмежена, і лише спільнота може створити її більше.

3) Криптовокселі. Найменший зі світів віртуальних блокчейнів, Cryptovoxels, спочатку складався лише з 3026 посилки. Ціни за посилку змінюються і продаються через OpenSea, провідний ринок NFT. Їх можна придбати в доларах США або ETH. Хоча наразі це не найбільший метавесвіт, він продовжує розширюватися, за даними Metaverse Property, першої у світі компанії з віртуальною нерухомістю.

4) Сомній. Уперше наданий громадськості у вересні 2018 року, Somnium мав 5000 нерівномірно розділених земельних ділянок у січні 2022 року. Однак час від часу він звільняє більше землі. Простір використовується для VR, ПК та Інтернету. Валюта – CUBE, еквівалент 7,19 доларів США станом на 11 січня 2022 року.

Для правового врегулювання правових питань в Метавесвіті пропонують використовувати смарт-контракти, які використовують технологію блокчейн для виконання умов угоди, таких як виконання умов оплати для купівлі майна, застави на актив або політика повернення. Вважають, що смарт-контракти є природним автоматизованим рішенням для купівлі, продажу та реалізації продуктів у Metaverse – і, хоча правовий статус розумних контрактів ще далекий від встановленого, зростання Metaverse може створити можливості для ширшого їх використання [12].

Ендрю Кігель, генеральний директор Tokens.com, витратив 2,4 мільйона доларів на землю в районі моди Децентраленда. Він також сказав, що орендуватиме частину придбаного приміщення для брендів одягу для відвідування вітрин. Він бачить можливість в землі метавесвіту бути найбільш плідною, якщо її використовувати в комерційних цілях, таких як оренда приміщення та проведення заходів. Джанін Йоріо з Republic Realm дотримується схожої точки зору і передбачає, що вартість землі буде визначати не те, що будують власники, а її функціональність. Тому будівництво музею чи популярної пам'ятки може підвищити ціни в цьому районі. Також, наприклад, Періс Хілтон, створила віртуальний острів на Roblox і зіграла електронний набір для гуляк минулого Нового року. Інші бренди та знаменитості, які підтримують метавесвіт – це Tommy Hilfiger, Nike та Різ Візерспун [13].

Однак, з іншого боку, є аргумент, що місце розташування не має значення. Зрештою, вся суть метавесвіту полягає в тому, що ви можете телетранспортувати куди завгодно, що змушує деяких інвесторів сумніватися в справжній вартості землі. Деякі навіть вважають, що все це з часом може стати марним, стверджуючи, що на відміну від землі, де земля обмежена, метавесвіт нескінченний, що робить розташування не таким важливим. Купити віртуальну землю досить просто – або безпосередньо з платформи, або через розробника. Інвестори будують на своїй землі та роблять її інтерактивною. «Ви можете прикрасити його, ви можете змінити його, ви можете відремонтувати», – каже Йоріо. «Це код» [14].

З приводу того, чи є віртуальні об'єкти майном, досі точаться дискусії. З огляду на міжнародну практику можна з упевненістю стверджувати, що ряд таких держав, як Південна Корея, Китай, Тайвань уже опрацювали це питання і заклали правовий фундамент у цьому напрямку. Така ситуація пов'язана з тим, що зазначені країни на пару кроків попереду щодо віртуалізації суспільства в цілому і економіки зокрема. Ще в 2001 році Міністерство Юстиції Тайваню своєю постановою визнало, що віртуальні об'єкти є майном, яке може бути відчужено і / або передано будь-кому. Дії, які вчиняються щодо таких об'єктів, варто розцінювати як такі, що вчиняються зі звичайної власністю. Причин для такого рішення було декілька. По-перше, це було зроблено для того, щоб правильно кваліфікувати злочини, вчинені у сфері віртуальної власності та передбачити покарання за незаконні дії. По-друге, щоб уніфікувати розуміння правової природи походження віртуальних об'єктів. По-третє, для того, щоб регламентувати на державному рівні обіг віртуальних об'єктів [15, с.9].

Щодо національного правового регулювання, то у проекті закону України від 2019 року віртуальний актив визначається, як особливий вид майна, який є цінністю у цифровій формі, яка створюється, обліковується та відчужується електронно. До віртуальних активів відносяться криптоактиви, токен-активи та інші віртуальні активи. Токен-актив – вид віртуального активу у формі токена, який створюється, обліковується та відчужується в розподіленому реєстрі, посвідчує майнові та/або немайнові права власника токен-активу, які відповідають зобов'язанням особи, яка випустила токен-актив.

Операції з токен-активом оподатковуються за правилами, що застосовуються до майнових та/або немайнових прав, які посвідчує токен-актив.

Пропонується також внести зміни до ст. 190 ЦК України, де визначається поняття майна як особливий об'єкт яким вважаються окрема річ, сукупність речей, віртуальні активи, а також майнові права та обов'язки. А також до ст. 139 ГК майном визнається сукупність речей та інших цінностей (включаючи віртуальні активи та інші нематеріальні активи), які мають вартісне визначення, виробляються чи використовуються у діяльності суб'єктів господарювання та відображаються в їх балансі або враховуються в інших передбачених законом формах обліку майна цих суб'єктів [16].

В законі «Про віртуальні активи» [17] віртуальний актив – нематеріальне благо, що є об'єктом цивільних прав, має вартість та виражене сукупністю даних в електронній формі. Тобто, віртуальний актив юридично став майном, тому протиправні дії щодо нього можуть бути предметом захисту в кримінальному судочинстві (наприклад, акаунт може стати об'єктом крадіжки). Якщо аналізувати поняття віртуального активу, запропоноване вказаним Законом, можна виокремити наступні його ознаки:

- нематеріальне благо;
- є об'єктом цивільних прав;
- має вартість;
- віртуальний актив виражається (існує) в електронній формі у вигляді сукупності даних;
- існування забезпечується системою забезпечення обороту віртуальних активів. Іншими словами, «життя» віртуального активу забезпечується відповідним програмним комплексом.

Існування та оборотоздатність віртуального активу забезпечується системою забезпечення обороту віртуальних активів. Віртуальний актив може посвідчувати майнові права, зокрема права вимоги на інші об'єкти цивільних прав.

Законом також регулюється право власності на віртуальний актив, зокрема, що воно набувається:

- за фактом створення віртуального активу,
- вчинення та виконання правочину щодо віртуального активу,
- на підставі норм закону або рішення суду і засвідчується володінням ключа такого віртуального активу, крім визначених випадків.

Умови набуття, переходу та обсяг прав на віртуальні активи можуть виражатися у формі алгоритмів та функцій системи забезпечення обороту віртуальних активів, у межах якої здійснюється оборот віртуальних активів.

Загалом, закон «Про віртуальні активи» є рамковим та таким, що ставить на мету поступово легалізувати сегмент ринку, який наразі активно функціонує в «сірій» зоні.

Наразі найбільш очікуваним продовженням законодавчої роботи у цій сфері є проєкт змін до Податкового кодексу України («ПКУ»), який визначить режим оподаткування операцій з віртуальними активами та стане каталізатором розвитку даного правового поля.

Однією з головних його проблем є невелике виправлення, яке внесли між першими та другим читанням. Йдеться про частину 7, статтю 4 цього закону. У ній йдеться про те, що віртуальні активи не є засобом платежу на території України. І це припустимо, оскільки вони практично ніде у світі не визнаються офіційним засобом платежу. Але там ще є такий момент, що вони не можуть бути предметом обміну на майно, товари, роботи та послуги. І в цьому якраз полягає проблема, бо в жодній нормальній юрисдикції, де вже є ринок віртуальних активів, таких обмежень немає. Адже через це застосування віртуальних активів дуже звужується, і вони стають практично марними. І закон робить нелегальними р2р-операції (Peer-to-Peer – від людини людині). А це найпростіший спосіб відправлення грошей від однієї фізичної особи іншій. Наприклад, людина вирішила продати свій комп'ютер через OLX і покупець пропонує розплатитися за нього USDT. Але йому це не вдасться, адже в Україні такі перекази будуть незаконними.

Висновки: Проблеми зі структурою, управлінням і наданням прав власності у віртуальних світах слід заохочувати через більшу свободу в цих областях, що має важливе значення для подальшого розвитку метавесвіту. Найкращим способом досягнення цієї мети буде визнання того, що учасники повинні мати право власності на власність, яку вони створюють, розвивають і купують.

Системи власності в усіх цих світах здебільшого відповідають нормам сучасної системи приватної власності з вільним відчуженням власності, переказами на основі місцевої валюти, тощо, що не дивно, враховуючи, що віртуальні світи в основному створені «корпораціями, що володіють власністю. Загалом, віртуальна власність в метавесвіті в основному стикається з двома основними проблемами:

одна – це обсяг віртуальної власності, тобто який стандарт слід використовувати для оцінки того, чи належить віртуальний предмет до віртуальної власності; інша – відносини власності та володіння віртуальних предметів, тобто як визначити право власності в метавесвіті.

Хоча право власності в чинному Цивільному кодексі поділяє майно на рухоме майно та нерухоме майно, з розвитком блокчейну та віртуального світу віртуальна IP є правом нематеріальної власності через інтелектуальні алгоритми, зберігання даних та креативний дизайн, яке задовольняє виробничі та життєві потреби людей у віртуальній реальності, тому можна дослідити масштаби включення таких віртуальних властивостей в об'єкти. Зокрема, необхідно внести зміни в Цивільний кодекс України, в статтю 177: «Об'єктами цивільних прав є речі, у тому числі гроші та цінні папери, інше майно, в тому числі віртуальне майно, майнові права, результати робіт, послуги, результати інтелектуальної, творчої діяльності, інформація, а також інші матеріальні і нематеріальні блага».

Прийняття Закону «Про віртуальні активи» надало віртуальним активам певний юридичний статус, а учасникам ринку – можливість захисту своїх інтересів і роботи в правовому полі. Але важливим кроком, окрім власне змін до ПКУ – є розробка і впровадження нормативно-правових актів, які відповідно до норм Закону будуть регламентувати деталі функціонування ринку віртуальних активів, забезпечать захист учасників від ризиків шахрайства та втрат інвестицій.

Визнаючи право власності на віртуальну власність між учасниками, ймовірно, розпочнеться шлях демократизації метавесвіту. Ця демократизація необхідна, щоб виправдати надії, що віртуальні світи стануть новим засобом для бізнесу та розвитку економіки, а не залишатися жорстко регульованими парками розваг.

Список використаних джерел:

1. Taylor Wessing. The Metaverse: legal challenges and opportunities. January 31. 2022. URL: <https://www.lexology.com/library/detail.aspx?g=c1872705-ccbe-49bb-98f4-77092e4f26ec> (дата звернення: 25.05.2022).
2. Майданик Р. А. Модернізація речового права: базовий принцип і напрями. Речове право: пріоритети та перспективи: матеріали тез Київських правових читань (22 березня, 2019 р., м. Київ). Київ, 2019. С. 11-19.
3. Некіт К.Г. Віртуальна власність: поняття та сутність. *Право і суспільство*. 2019. № 2. С. 37–42
4. Горобець Н.О., Майсун І.В. Віртуальні об'єкти, їх місце в інституті права власності. *Юридичний науковий електронний журнал*. № 5. 2021. С.52-54
5. Майданик Р. А. Речове право. Загальні положення. Спогади про Людину, Вченого, Цивіліста-епоху (до 85-річчя від Дня народження академіка Ярослави Миколаївни Шевченко) за заг. ред. Р.О. Стефанчука. К.: АртЕк, 2017. С. 226-249.
6. Майданик Л. Р. Віртуальний об'єкт як виклик для класичних підходів у речовому праві. *Теорія і практика інтелектуальної власності*. 2019. № 2. С. 59-64.
7. Pin Lean Lau. The metaverse: three legal issues we need to address. The conversation. 1.02.2022. URL: <https://theconversation.com/the-metaverse-three-legal-issues-we-need-to-address-175891> (дата звернення: 25.05.2022).
8. Joseph Raczynski. The Metaverse is coming: Is the legal market prepared? *Thomson Reuters*. 11.10.2021. URL: <https://www.thomsonreuters.com/en-us/posts/legal/legal-metaverse/> (дата звернення: 25.05.2022).
9. Sophie Goossens Nick Breen Ownership in the metaverse – the great illusion of non-fungible tokens (NFTs). *Reed Smith Guide to the Metaverse*. 19.05.2021. URL: <https://www.reedsmith.com/en/perspectives/metaverse/2021/05/ownership-in-the-metaverse> (дата звернення: 25.05.2022).
10. Carmela Chirinos. Someone just paid \$450,000 to be Snoop Dogg's neighbor in the metaverse. Here's how you can live by a celebrity too. *Fortune*. 2.02.2022. URL: <https://fortune.com/2022/02/02/how-to-buy-metaverse-real-estate-snoop-dogg-celebrity-neighbor/> (дата звернення: 25.05.2022).
11. Raisa Bruner. Why Investors Are Paying Real Money For Virtual Land. *Time*. 20.01.2022. URL: <https://time.com/6140467/metaverse-real-estate/> (дата звернення: 25.05.2022).
12. Ken Crutchfield. The Metaverse And The Practice Of Law. *Above the Law*. 2022. URL: <https://abovethelaw.com/2022/01/the-metaverse-and-the-practice-of-law/> (дата звернення: 25.05.2022).
13. Carmela Chirinos. Someone just paid \$450,000 to be Snoop Dogg's neighbor in the metaverse. Here's how you can live by a celebrity too. *Fortune*. 2.02.2022. URL: <https://fortune.com/2022/02/02/how-to-buy-metaverse-real-estate-snoop-dogg-celebrity-neighbor/> (дата звернення: 25.05.2022).
14. Chris DiLella. Andrea Day. Investors are paying millions for virtual land in the metaverse. 12.01.2022. URL: <https://www.cnbc.com/2022/01/12/investors-are-paying-millions-for-virtual-land-in-the-metaverse.html> (дата звернення: 25.05.2022).

15. Об'єкти Інтернет-правовідносин. URL: https://ndipzir.org.ua/wp-content/uploads/2017/07/Yefremova/1_3.pdf (дата звернення: 25.05.2022).

16. Про внесення змін до Податкового кодексу України та деяких інших законів України щодо оподаткування операцій з криптоактивами. Проект Закону. URL: <http://w1.c1.rada.gov.ua/pls/zweb2/webproc34?id=&pf3511=67423&pf35401=5101> (дата звернення: 25.05.2022).

17. Про віртуальні активи: Закон України від 17.02.2022. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2074-20#Text> (дата звернення: 25.05.2022).