



УДК 349.41-021.131

DOI <https://doi.org/10.32782/yuv.v4.2024.14>**В. Свєрдліченко,**кандидат юридичних наук,
старший викладач кафедри цивільно-правових дисциплін
Харківського національного університету імені В.Н. Каразіна

ЩОДО ХАРАКТЕРИСТИКИ ВІРТУАЛЬНОЇ ЗЕМЛІ ЯК ЦИФРОВОЇ РЕЧІ

Поштовхом для масштабного розвитку віртуального простору стала пандемія COVID-19, після якої світ перейшов до онлайн спілкування, до дистанційної роботи, освіти та розваг. З того часу питання Метавсесвіту з кожним днем набуває все більшої актуальності, завдяки швидкому розвитку технологій, можливостям високошвидкісного Інтернету, віртуальної (VR) та доповненої (AR) реальності, штучному інтелекту (ШІ), технологіям блокчейну та криптовалюти. Окреслені надбання надають широкі можливості створювати реалістичні віртуальні світи із залученням необмеженої кількості людей. В Метавсесвіті людина через свій цифровий аватар (цифрове зображення) може працювати, навчатися, розважатися, культурно розвиватися, спілкуватися та самовиражатися тощо.

Необхідно зазначити, що попри таку популярність Метавсесвіту, офіційного його визначення на даний момент у світі немає, однак науковці та експерти різних галузей наук і сфер діяльності намагаються надавати власні визначення цьому явищу. Що стосується України, то науковці також поступово досліджують різноманітні правові питання Метавсесвіту, намагаючись розкрити його визначення, специфіку та виявити проблеми. Так, Н.О. Кушнір аналізує, що концепція нового метавсесвіту, викладена Марком Цукербергом, описує інтегровану екосистему з ефектом занурення, де бар'єри між

віртуальним і реальним світами не помітні для користувачів, що дозволяє використовувати аватари та голограми для роботи, взаємодії та спілкування за допомогою моделювання спільного досвіду. На даний час існують лише прообрази метавсесвіту та відбувається розвиток технологій, на яких базується метавсесвіт, пошук шляхів їх інтеграції. Але вже сьогодні різні середовища, заявлені розробниками як метавсесвіт, реально є прототипами, на яких відбувається тестування ідей та технологій. Разом з тим, ці прототипи охоплюють широкий спектр сфер життя суспільства: від освіти, побуту до операцій з цифровою нерухомістю [1, с. 113–114]. У свою чергу, О.Є. Аврамова, досліджуючи Метавсесвіт, доходить до висновку, що Метавсесвіт – це комплексна онлайн-віртуальна мережа, яка використовує технології віртуальної та доповненої реальності, а також блокчейн і цифрові активи, щоб створити стійкий, захоплюючий цифровий світ, де користувачі можуть взаємодіяти без фізичної присутності [2, с. 130]. О.В. Костенко та В.В. Маньгора в своєму дослідженні зазначають, що метавсесвіт – це характерне середовище постреальності з необмеженою кількістю користувачів, яке трансформує фізичний світ у віртуальний [3, с. 102]. О.В. Костенко, в свою чергу, розкриває ще детальніше визначення Метавсесвіту, зазначаючи, що він являє собою електронне середовище, що утворено сукупністю



електронних суб'єктів та об'єктів, які взаємодіють між собою, а також електронні або інші технології, що забезпечують їх взаємодію. Також вчений звертає увагу на особливості Метавсесвіту, а саме на те, що його технології – це інформаційно-комунікаційні децентралізовані електронні екомережі, що функціонують на основі блокчейну, електронних нейронних мережах, машинного навчання, AI, IoT, AR, VR, безперервної доступності. Теперішню структуру Метавсесвіту можна класифікувати як взаємо непов'язані технологічно-інформаційні домени або електронно-інформаційні метакорпорації. Метакорпорації між собою конкурують в боротьбі за користувача, фінанси, продукти та технології. Користувачі корпоративних метавсесвітів все ще мають можливість бути анонімними, використовувати псевдоніми для реєстрації аватарів та створення знеособлених аватарів або електронних особистостей [4, с. 365].

На підставі аналізу наукової літератури, вважаємо, що під Метавсесвітом можна розуміти особливий віртуальний простір, створений комп'ютерними технологіями, в якому користувачі можуть взаємодіяти між собою, між різноманітними цифровими об'єктами та цифровим середовищем завдяки створеним аватарам – віртуальним цифровим зображенням. Метавсесвіт можна назвати копією реального світу, але у віртуальному просторі, де поєднуються сучасні технології, віртуальна та доповнена реальності, тримірна графіка, штучний інтелект, соціальні мережі, а також інші передові інноваційні технології [5, с. 224].

В Метавсесвіті, як було зазначено, існує велика кількість віртуальних, або, як їх ще називають дослідники, цифрових об'єктів, з приводу яких виникають різноманітні правовідносини. Питання, пов'язані із правовою природою віртуальних або цифрових об'єктів виклали жваві дискусії серед

науковців. Так, С.О. Сліпченко та А.С. Сліпченко в своєму дослідженні зазначають, що цифрова річ не є новим об'єктом цивільних прав, а лише нова та додаткова назва вже давно відомих і навіть традиційних об'єктів цивільних прав. Такий висновок базується на аналізі складових (елементів), які так чи інакше запропоновано включати до поняття цифрових речей [6, с. 77]. С.Б. Булеца звертає увагу на «необхідності включення до переліку об'єктів цивільних прав віртуального майна, як безтілесного об'єкту» та зазначає, що 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 [7, с. 126, с. 132]. Н.О. Горобець та І.В. Майсун вказують, що після пандемії COVID-19 набули нового значення віртуальні об'єкти, які не мають матеріальної форми вираження, проте становлять значну майнову (економічну) та немайнову цінність. Авторки припускають, що 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 власниками як свої речі. Такі властивості, як унікальність, сталість та обігоздатність, дозволяють уналежнювати такі об'єкти до інституту права власності. Віртуальний простір дозволяє власникові віртуальних об'єктів володіти, користуватися та розпоряджатися ними. Аналіз електронних відносин у сфері віртуального простору та судова практика дозволяють зазначити, що





на віртуальні об'єкти виникає право віртуальної власності, яке доречно розглядати як особливий вид права власності, об'єктом якого є безтілесні речі [8, с. 52]. З такими правовими позиціями не погоджуються С.О. Сліпченко та А.С. Сліпченко, які дійшли висновку, що «встановлення для цифрових речей режиму права власності (режиму речей) суперечить вітчизняній концепції права власності. Таке встановлення не стало правовою реальністю, а створило правову невизначеність». Автори зазначають, що «встановлений правовий режим речей не узгоджується з природою, сутністю та соціальними властивостями цифрових речей, як нематеріальних благ. Більше того, в такому встановленні нема потреби, оскільки для всіх елементів, які наповнюють зміст поняття цифрової речі, вже давно законодавчо встановлено свій, характерний саме для них правовий режим. І це не правовий режим речей» [9, с. 221].

Відповідно до тлумачного словника української мови «віртуальний» це «умовний», «можливий», «уявний, реально не існуючий» [10]. Освітній онлайн проект «Vinance Academy» у своїй статті, присвяченій віртуальній NFT землі у Метавсесвіті зазначає, що віртуальна NFT земля – це цифрова земля, що належить власнику на платформі метавсесвіту. Популярні NFT проекти пов'язані із володінням землею включають Decentraland, The Sandbox та Axie Infinity. NFT підходять для надання прав власності на землю, оскільки кожен із них унікальний і легко доводить цифрове право власності. Ви можете використовувати NFT землю для реклами, спілкування, ігор та роботи, а також для інших цілей [11].

Віртуальна земля існує виключно в цифровому просторі, права на неї, зазвичай, підтверджуються через технології блокчейну, що забезпечують безпеку, прозорість володіння або користування та автентичність. Віртуальна земля здатна бути предметом

договорів купівлі-продажу, оренди, міни, дарування та використовується для створення на ній інших цифрових об'єктів, проведення економічної діяльності в віртуальному просторі та інших віртуальних заходів в межах цифрового простору. Так, основними напрямками використання віртуальної землі в Метавсесвіті, на наш погляд, є: а) комерційне використання (створення віртуальних магазинів, торговельних центрів); б) трудове та робоче використання (створення офісів та робочих місць); в) використання в розважальних та творчих цілях (створення ігрових майданчиків для різних видів ігор; проведення концертів, музичних фестивалів тощо); г) використання в навчальних та освітніх цілях (створення віртуальних навчальних закладів); ґ) культурне використання (створення віртуальних художніх галерей тощо); д) соціальне використання або соціальна взаємодія (створення місць для зустрічей та спілкування); е) купівля-продаж віртуальної землі (інвестори можуть купувати та продавати віртуальні земельні ділянки); е) оренда віртуальних земельних ділянок (власники віртуальної землі можуть здавати її в оренду компаніям або приватним особам для різних цілей); ж) використання для особистих цілей (користувачі можуть створювати власні віртуальні будинки, сади або інші простори в межах віртуальної землі для задоволення власних потреб). Отже, можна стверджувати, що віртуальна земля в Метавсесвіті надає широкі можливості для різних видів діяльності: від комерційної до творчої та розважальної. Її використання може значно змінити спосіб нашої роботи, навчання, розважання та взаємодії в цілому в цифровому просторі.

Вважаємо, що віртуальна земля як цифрова річ має певні характеристики:

а) нематеріальність, сутність якої полягає в тому, що віртуальна земля існує виключно у віртуальному серед-



овищі, у цифровому просторі. В порівнянні з реальними фізичними речами, вона не має фізичної форми або відповідних властивостей, але може бути візуалізована на екрані комп'ютерів у вигляді цифрових карт, моделей тощо. Взаємодія та робота з віртуальною землею відбувається через цифрові інтерфейси;

б) винятковість або унікальність. Ця характеристика означає, що будь-яка ділянка віртуальної землі є унікальною в межах свого цифрового простору або Метавсесвіту. Це забезпечується за допомогою технологій блокчейну, які гарантують, що одна земельна ділянка належить лише одному конкретно визначеному власнику. Окрім того, кожна земельна ділянка визначається цифровими координатами або іншими параметрами, що відрізняють одну ділянку від іншої, так само, як й реальна, фізична земельна ділянка визначається координатами на місцевості;

с) взаємодія з іншими цифровими об'єктами. На віртуальній землі можна організовувати різноманітні події (концерти, вистави, шоу тощо), проводити зустрічі (робочі, професійні, за інтересами), створювати ігри або певні комерційні проекти, влаштовувати місце для цифрового відпочинку, хоббі тощо;

д) можливість зміни та налаштування. Віртуальна земля, як й будь-який інший віртуальний, цифровий об'єкт може бути змінена або налаштована. Тобто власник віртуальної землі може змінювати її цільове призначення та використовувати її для створення різних цифрових об'єктів (будівлі, магазини, просвітницькі та освітні простори, розважальні зони тощо);

е) здатність виступати об'єктом правовідносин в Метавсесвіті. Віртуальна земля в цифровому просторі може бути предметом договорів купівлі-продажу, оренди, міни, дарування тощо. Право власності на віртуальну землю підтверджуються через техно-

логії блокчейну або на підставі відповідних цифрових сертифікатів;

і) економічна цінність. Віртуальна земля має економічну цінність, яка може змінюватися в залежності від попиту, місцезнаходження віртуальної ділянки, можливостей використання та інших факторів. Віртуальну ділянку землі в Метавсесвіті можна придбати за криптовалюту через розпродаж землі у проєкті або напряму у землевласників через NFT маркетплейс [12];

г) правове регулювання віртуальної землі наразі здійснюється відповідно до правил платформ або смарт-контрактів, однак це питання в Метавсесвіті є доволі складним. Тому поряд із правилами платформ та смарт-контрактами можуть розроблятися єдині міжнародні стандарти та норми для регулювання правовідносин, пов'язаних з віртуальною землею, а також віртуальні судові органи або арбітражні комісії для забезпечення прозорості та захисту прав усіх учасників.

На підставі вищезгаданих характеристик, вважаємо, що під віртуальною землею в Метавсесвіті можна розуміти економічно цінний нематеріальний об'єкт у цифровому середовищі, який являє собою чітко визначену частину (ділянку) віртуального простору з певним місцем розташування та встановленим власником, а також визначеними щодо неї правами, який здатний виступати об'єктом правовідносин.

Отже, віртуальна земля в Метавсесвіті виступає в якості цифрової речі, є об'єктом правовідносин у віртуальному середовищі, здатна виступати предметом договорів купівлі-продажу, оренди, дарування, міни. Завдяки своїй винятковості, унікальності, економічній та соціальній цінності, віртуальна земля стає одним із перспективних об'єктів у цифровому просторі, що відкриває нові можливості для користувачів, інвесторів, розробників тощо.



У статті розглянуто питання віртуальної землі як центральної цифрової речі в Метавсесвіті та визначено її основні характеристики. Зазначено, що останнім часом Метавсесвіт стає все більш популярним простором для спілкування, зустрічей, розваг, навчання, подорожей та інших видів діяльності. Люди створюють власні цифрові аватари, які виконують функцію їх представника або навіть виступають «їх цифровою копією» у віртуальному світі та надають можливість людям таким чином взаємодіяти з іншими людьми у реальному часі не залежно від їх місцезнаходження. Зауважено, що така віртуальна взаємодія відкриває нові можливості для спілкування, роботи, навчання, розваг, культурного розвитку та інших форм взаємодії. У статті зазначено, що завдяки швидкому розвитку інтернету, штучному інтелекту, віртуальній та доповненій реальності, технологіям блокчейну та криптовалюти, Метавсесвіт стає дедалі все доступнішим для широкого кола людей. Він відкриває нові фінансові та економічні можливості: тут можна заробляти гроші через продаж віртуальних об'єктів, в тому числі й віртуальної землі, а також беручи участь у віртуальній торгівлі та підприємницькій діяльності.

У статті встановлено, що з появою Метавсесвіту з'явилося нове для юридичної науки явище – віртуальна земля, яка виступає однією з найголовніших та цінних цифрових речей. Вона стає новим активом для інвесторів, які бачать у цьому потенціал для великих прибутків у майбутньому. Віртуальну землю можуть використовувати для створення віртуальних офісів, магазинів, торговельних майданчиків та інших комерційних та некомерційних об'єктів. Проаналізовано, що в Метавсесвіті вірту-

альна земля може бути предметом договорів купівлі-продажу, оренди, дарування, міни тощо.

У статті доведено, що віртуальна земля в Метавсесвіті за своєю правовою природою виступає у якості цифрової речі, яка має такі основні характеристики, як: нематеріальність; винятковість або унікальність; взаємодія з іншими цифровими об'єктами; можливість зміни та налаштування; здатність виступати об'єктом правовідносин в Метавсесвіті; економічна цінність; правове регулювання відповідно до правил цифрових платформ або смарт-контрактів.

На підставі зазначених характеристик, встановлено, що під віртуальною землею в Метавсесвіті можна розуміти економічно цінний нематеріальний об'єкт у цифровому середовищі, який являє собою чітко визначену частину (ділянку) віртуального простору з певним місцем розташування та встановленим власником, а також визначеними щодо неї правами, який здатний виступати об'єктом правовідносин.

Ключові слова: цифрова річ, віртуальна земля, Метавсесвіт, правовідносини, використання віртуальної землі, характеристика віртуальної землі.

Sverdlichenko V. The characterization of virtual land as a digital thing

The article considers the virtual earth as a central digital thing in the Metaverse and identifies its main characteristics. It is mentioned that recently the Metaverse has become an increasingly popular space for communication, meetings, entertainment, studying, traveling, and other activities. People create their own digital avatars that act as their representatives or even act as their “digital copy” in the virtual world. Also,



avatars enable people to interact with other people in real time regardless of their location. It is noted that such virtual interaction opens up new opportunities for communication, work, education, entertainment, cultural development, and other forms of interaction. The article states that due to the rapid development of the Internet, artificial intelligence, virtual and augmented reality, blockchain technologies, and cryptocurrency, the Metaverse is becoming more and more accessible to a wide range of people. It opens up new financial and economic opportunities. So here you can make money by selling virtual objects, including virtual land, as well as by participating in virtual trade and entrepreneurial activities.

In this article it's found that with the emergence of the Metaverse, a new phenomenon for legal science appeared known as a virtual land, which is one of the most important and valuable digital things. It is becoming a new asset for investors who see the potential for large profits in the future.

Virtual land can be used to create virtual offices, shops, trading platforms, and other commercial and non-commercial objects. It has been analyzed that in the Metaverse, virtual land can be the subject of contracts of sale, lease, gift, exchange, etc.

The article proves that the virtual earth in the Metaverse, by its legal nature, acts as a digital thing with such basic characteristics as intangibility, exclusivity or uniqueness, interaction with other digital objects, the ability to change and customize, the ability to act as an object of legal relations in the Metaverse, economic value, legal regulation according to the rules of digital platforms or smart contracts.

Based on the mentioned characteristics, it was established that virtual land in the Metaverse can be under-

stood as an economically valuable intangible object in the digital environment, which is a clearly defined part (area) of virtual space with a specific location and an established owner, as well as defined rights about it, which able to act as an object of legal relations.

Key words: digital thing, virtual land, Metaverse, legal relations, use of virtual land, characteristics of virtual land.

Література

1. Кушнір Н. *Можливості метавсесвіту для освіти: ретроспективний аналіз розвитку технологій. Освітологічний дискурс.* № 4 (43), 2023. URL: <https://www.od.kubg.edu.ua/index.php/journal/article/view/1060/850> (дата звернення: 16.08.2024).

2. Аврамова О.Є. *Цивільно-правове регулювання метавсесвіту: постановка проблеми. Цивільне право: проблеми теорії та правозастосування: матеріали XXI наук.-практ. конф., присвяч. 101-й річниці з дня народж. д-ра юрид. наук, проф., чл.-кор. АН УРСР, ректора Харків. юрид. ін-ту (1962–1987 рр.) В.П. Маслова (Харків, 17 лют. 2023 р.).* Харків: НЮУ імені Ярослава Мудрого, 2023. 341 с. С. 129–132. URL: http://nauka.nlu.edu.ua/nauka/download/zbirniki_konf/17.02.2023.pdf?fbclid=IwAR0u7qmYbaxMFcePIkR312JyD2LGymSbdQuIIDK1VJRkBy3yoBUwxpSWVE#page=129 (дата звернення: 16.08.2024).

3. Костенко О.В., Маньгора В.В. *Метавсесвіт: правові перспективи регулювання застосування аватарів та штучного інтелекту.* Юридичний науковий електронний журнал. № 2/2022. С. 102–105. URL: <http://socrates.vsu.org/repository/card.php?id=30755> (дата звернення: 16.08.2024).

4. Костенко О.В. *Правові основи застосування штучного інтелекту в Метавсесвіті. The 15th International scientific and practical conference "Science, innovations and education: problems and prospects" (September 21–23, 2022) CPN Publishing Group, Tokyo, Japan. 2022.* 397 p. С. 365–373. URL: <https://sci-conf.com.ua/wp-content/uploads/2022/09/>



SCIENCE-INNOVATIONS-AND-EDUCATION-PROBLEMS-AND-PROSPECTS-21-23.09.22.pdf#page=365 (дата звернення: 16.08.2024).

5. Сverdlichenko V.P. *Метавсесвіт – майбутній простір дослідження для юриспруденції. Науковий Вісник Ужгородського національного університету. Серія ПРАВО. Випуск 81: частина 2, 2024. С. 222–227. URL: <http://visnyk-pravo.uzhnu.edu.ua/article/view/301448> (дата звернення: 16.08.2024).*

6. Сліпченко С.О., Сліпченко А.С. *Цифрова річ як «новий» об'єкт «нових» цивільних правовідносин. Право і безпека – Law and Safety. 2023. № 4 (91). С. 68–81. URL: <https://dspace.univd.edu.ua/items/1f3a829d-9262-4cb7-8c75-231cd229ad56> (дата звернення: 16.08.2024).*

7. Булеца С.Б. *Віртуальне майно у метавсесвіті як об'єкт цивільних прав. Науковий вісник Ужгородського Національного Університету. Серія ПРАВО. Випуск 72: частина 1, 2022. С. 126–133. URL: <http://visnyk-pravo.uzhnu.edu.ua/article/view/266821> (дата звернення: 16.08.2024).*

8. Горобець Н.О., Майсун І.В. *Віртуальні об'єкти, їх місце в інституті права власності. Юридичний науковий електронний журнал. № 5/2021. С. 52–54. URL: http://www.lsej.org.ua/5_2021/13.pdf (дата звернення: 16.08.2024).*

9. Сліпченко С.О., Сліпченко А.С. *Правовий режим цифрових речей в контексті вітчизняної концепції права власності. Юридичний науковий електронний журнал. № 4/2024. С. 216–223. URL: http://www.lsej.org.ua/4_2024/52.pdf (дата звернення: 16.08.2024).*

10. *Тлумачний словник української мови: веб-сайт. URL: <https://slovnuk.ua/index.php?swrd=%D0%B2%D1%96%D1%80%D1%82%D1%83%D0%B0%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D0%B8%D0%B9> (дата звернення: 17.08.2024).*

11. *Що таке віртуальна NFT земля у метавсесвіті? Binance Academy: веб-сайт. URL: <https://academy.binance.com/uk/articles/what-is-nft-virtual-land-in-the-metaverse> (дата звернення: 18.08.2024).*

12. *Як купити землю в метавсесвіті? Binance Academy: веб-сайт. URL: <https://academy.binance.com/uk/articles/how-to-buy-land-in-the-metaverse> (дата звернення: 05.08.2024).*

