

Донець А. Г.,
*кандидат юридичних наук,
асистент кафедри цивільного права
№ 1 Національного юридичного
університету
імені Ярослава Мудрого*

ЧИННИКИ, ЩО ОБУМОВЛЮЮТЬ ЦІННІСТЬ ВІРТУАЛЬНИХ АКТИВІВ ЯК НЕМАТЕРІАЛЬНИХ ОБ'ЄКТІВ ВІРТУАЛЬНИХ СВІТІВ (МЕТАВЕРСУ)

Згідно з останнім звітом Бюро інтелектуальної власності Міністерства економіки Китайської республіки (Тайваню), який ґрунтується на аналізі, зокрема, 107,000 патентів та патентних заявок зі всього світу, розвиток Метаверсу (заснованому на технологіях віртуальної реальності) передбачає перехід у найближчому майбутньому значної частки суспільних відносин до віртуального середовища. Відповідні технології здатні значно спростити взаємодію між суб'єктами та вивести її на новий рівень.

За таких обставин роль та значення віртуальних активів, які становлять невід'ємну частину метаверсу, буде стрімко та невпинно зростати. Отже належному правовому регулюванню відповідних суспільних відносин має бути приділено якомога більше уваги. І не тільки з огляду на безпекові складові даного питання.

Належне правове регулювання не можливо без детального, глибокого доктринального розуміння сутності феномену, його особливостей та природи. Отже актуальним є, зокрема, дослідження питання ціннісних складових віртуальних активів як об'єктів приватного права з огляду на їх використання в межах систем, які знаються, як віртуальні світи, віртуальна реальність (технологія), метаверс, тощо.

Будь-яке благо, матеріальне чи нематеріальне є благом, а відповідно й об'єктом приватного права, з огляду на його цінність для суб'єкта. Ціннісні характеристики в першу чергу обумовлені здатністю блага задовольняти ті чи інші потреби суб'єкта. З точки зору економічної теорії поняття цінності тісно пов'язано з вартістю блага. Яка в свою чергу обумовлюється декількома чинниками. Узагальнюючи сучасні економічні теорії, які опікуються поняттям вартості економічних благ, можна зробити висновок, що чинниками, які обумовлюють таку вартість є: собівартість, тобто узагальнена вартість витрат (матеріальних, грошових, трудових), які були витрачені для створення блага; корисність, тобто можливість блага задовольняти потреби споживача (з урахуванням граничної корисності);

доступність, тобто можливість споживача отримати благо (рідкісність, ексклюзивність, тощо). Останній чинник є результатом розвитку маркетингу як рушійної сили товарообороту.

В сучасному світі собівартість хоча і є відправним пунктом в підрахунку кінцевої вартості блага, але значно поступається впливом на неї двом іншим вищезгаданим чинникам. Безумовна також і та обставина, що нематеріальні блага настільки специфічний різновид об'єктів цивільним правовідносин, що говорити про їх собівартість інколи досить складно, якщо не неможливо. Так створення одного виду віртуального активу може не «коштувати» творцеві майже жодних матеріальних затрат, в той час, коли «майнінг» криптовалюти досить затратна діяльність.

Отже основним чинником, який впливає на вартість та обумовлює цінність віртуальних активів є їх корисність для суб'єкта. Можливість задовольняти ті чи інші потреби останнього, в першу чергу, залежить від характеру таких потреб. Віртуальні активи в силу свого необмеженого різноманіття здатні охопити таке ж саме необмежене коло потреб. В залежності від їх характеру можна навести й певну класифікацію віртуальних активів, адже відповідні їх різновиди були створені саме для задоволення тих чи інших конкретних запитів учасників правовідносин.

Так до першої групи відносять так звані «криптовалюти», іншими словами віртуальні активи (відповідно до класифікації ЗУ «Про віртуальні активи» – не забезпечені), які покликані виконувати в тому чи іншому вигляді, в першу чергу, платіжну функцію. Іншим їх застосуванням може стати накопичення/зберігання вартості, задоволення інвестиційних потреб.

Але просте виконання зазначених функцій не виділяє віртуальні активи з кола подібних об'єктів та інструментів. Основними чинниками, які обумовлюють їх популярність та цінність в даній галузі – виступають псевдонімність та певний високий рівень гарантування безпеки та стабільності транзакцій з криптовалютою (в першу чергу це стосується криптовалют, які засновані та функціонують на технології «блокчейн»).

Псевдонімність (від псевдо(нім) – умовна/неповна анонімність – ознака, яка характеризує участь суб'єкта у відносинах не від власного імені, а під вигаданим псевдонімом (ніком). Реєстраційні записи (гаманці, ключі, самі віртуальні активи) мають бути «прив'язані» до певного акаунту, який ідентифікується за допомогою вигаданого псевдо (ніку)/логіну та пароллю. Дана особливість функціонування систем в межах яких здійснюється оборот віртуальних активів, приваблює учасників, які мають намір залишатися інкогніто по відношенню до належних їм віртуальних активів та транзакцій з ними.

Звісно, що можливість «зберігати» кошти та здійснювати транзакції з ними без необхідності зазначати власні дані приваблює не добросовісних учасників, зокрема, криміналітет та терористичні угруповання. Така ситуація не могла бути залишена без відповідного врегулювання. Й на сьогодні світовою спільнотою як спільно, так і в межах окремих юрисдикцій розроблені та впроваджені (або впроваджуються) відповідні

норми, які покликані врегулювати дані відносини, шляхом повної або часткової відмови від псевдонімності. Однак сама природа криптовалют, мета їх створення, обумовлені бажанням суб'єктів уникнути публічного регулювання відповідних відносин, що забезпечується певною мірою саме наявністю неформального зв'язку між об'єктом та суб'єктом в даних відносинах. Тому вбачається, що повне урегулювання питання взяття під публічний контроль відносин з криптовалютами не можливо через технологічну гнучкість відповідних технологій, їх невідпинний розвиток та волю певною кількістю суб'єктів до виходу з під вказаного регулювання.

Разом із тим вже зараз можна говорити про переважну втрату криптовалютами такої переваги, як відсутність формального зв'язку між ними та суб'єктом. Щонайменше в тих випадках, коли суб'єкти бажають використовувати їх в легальному полі.

Другою рисою криптовалют, яка обумовлює їх цінність – є певний ступінь безпеки здійснення транзакцій. Технологія «блокчейн» дозволяє практично на 100 % уникнути стороннього недобросовісного, протиправного впливу на транзакції з криптовалютою. Щонайменше, такий вплив може бути визначений та відслідкований. Дана особливість зазначеної технології, робить криптовалюти та інші віртуальні активи (які засновані на технології «блокчейн») найбезпечнішими засобами платежу або накопичення/зберігання коштів. Однак варто додати, що вже згадана псевдонімність у вигляді прив'язки не до реального суб'єкта, а до акаунту, реєстраційного запису, інколи може призвести до катастрофічних наслідків у вигляді безповоротної втрати віртуального активу. Не варто забувати і про підвищену увагу з боку «хакерів» до найбільш популярних віртуальних активів. Однак їх використання в метаверсі прогнозується на дуже високому рівні. Що обумовлено в першу чергу їх популярністю та розвитком технології «блокчейн» вже сьогодні.

Наступну групу віртуальних активів становлять так звані «забезпечені віртуальні активи» (в сенсі положень Закону України «Про віртуальні активи»). Забезпечені вони можуть бути досить широким колом майнових прав: від права власності на річ до корпоративних прав. З точки зору визначення правової природи таких віртуальних об'єктів та засад правового регулювання відповідних відносин з ним, виникає найменше концептуальних питань, адже дана група віртуальних активів складається з тих їх різновидів, які переважною кількістю своїх ознак схожі до цінних паперів. Отже і їх функціональне навантаження здебільшого зводиться до подібних функцій цінних паперів. Окремо потрібно зазначити, що вже згаданий вище підвищений рівень безпеки транзакцій з такими активами і для даної групи віртуальних активів виступає чинником, який обумовлює їх цінність для суб'єктів. Використання віртуальних активів з даної групи в межах метаверсу скоріш за все буде якщо не мінімальним, то найменш з поміж інших груп, через їх «прив'язаність» до реального світу.

До третьої групи віртуальних активів, слід віднести ті, які не маючи речової/матеріальної форми, існуючи лише в межах віртуального світу (в

межах системи забезпечення обороту віртуального активу) здатні задовольняти ті чи інші потреби суб'єкта. Частину таких активів становлять об'єкти права інтелектуальної власності, які існують лише в електронному вигляді. При всій масі питань, які ставляться науковою спільнотою в цій царині, безумовним є ствердження, що дані об'єкти здатні нести функціональне навантаження як в віртуальному так і в реальному світі. Натомість іншу частину складають віртуальні активи, головною функцією яких є задоволення потреб суб'єктів, які виникають саме у віртуальному світі. Це може бути аватари, їх образи, одяг та аксесуари, нерухомість, «земельні ділянки». Все це існує лише у віртуальному світі та не має ані забезпечення реальними правами та об'єктами, ані можливості жодного реального втілення. Такі віртуальні активи крім того, що мають задовольняти суто віртуальні потреби (потреби суб'єкта у віртуальному світі), можуть бути штучно обмежені в обороті в межах систем, які його забезпечують, їх адміністраторами/правоволодільцями. Таке обмеження буде безпосередньо впливати на їх вартість (зокрема на граничну корисність) та цінність.

Підсумовуючи, можна стверджувати, що в якості нематеріальних благ/об'єктів віртуальні активи мають всі ознаки, які обумовлюють їх цінність для суб'єктів цивільних правовідносин. В першу чергу, через спрямованість віртуальних активів на задоволення конкретних потреб суб'єктів; по-друге, враховуючи особливості та переваги (зокрема використання технології «блокчейн») та, по-третє, через їх широке, практичне, безальтернативне залучення у цивільний оборот в межах відносин, які складаються та прогнозовано будуть поширюватися у метаверсі та інших різновидах віртуальних світів.