

УДК 346.9

DOI <https://doi.org/10.32782/2521-6473.2024-1.9>

О. О. Ляховецький, аспірант кафедри господарського права і процесу
Національного університету «Одеська юридична академія»

ПРАВОВИЙ СТАТУС ВІРТУАЛЬНИХ СУБ'ЄКТІВ ГОСПОДАРЮВАННЯ

Стаття присвячена понятійній характеристиці віртуальних суб'єктів господарювання через їх наявність, ознаки та перспективне нормативне забезпечення. Доведений факт існування віртуальних суб'єктів у цифровому просторі (інформаційному суспільстві) як прогресивної середовища здійснення різноманітних видів господарської діяльності, найбільш розповсюдженими з яких є торгівля, надання фінансових (банківських) послуг, комерційне посередництво, агентське представництво, тощо. Існування віртуальних суб'єктів господарювання свідчить про сучасний оновлений стан вітчизняної економіки попри складні умови господарювання в умовах доволі тривалих воєнних дій.

Визначені віртуальні суб'єкти господарювання як фізичні та юридичні особи, а також їх об'єднання, які за умови їх легалізаційно-розпорядчих процедур надають послуги, здійснюють роботи виключно у цифровому середовищі, шляхом використання різноманітних інформаційно-цифрових технологій та обладнання з відповідним ступенем кіберзахисту.

Встановлено, що умовами існування віртуальних суб'єктів господарювання є інформаційний простір, мережа Інтернет, державна реєстрація, ліцензування, інформаційно-цифрове обладнання, кіберзахист.

Доведено, що специфічним віртуальним суб'єктом господарювання є штучний інтелект, завдяки якому швидко та своєчасно приймаються інтелектуальні рішення (пропозиції), які дозволяють ефективніше трансформувати господарсько-виробничі процеси, зменшуючи кількість повторюваних, рутинних завдань, при цьому відповідно підвищується їх продуктивність та ефективність, створюються нові товари та послуги та реалізуються у режимі онлайн 24/7.

Ключові слова: віртуальні суб'єкти господарювання, інформаційне суспільство, штучний інтелект, цифрове середовище, віртуальні активи, кіберзахист.

О. О. Liakhovetskyi. Legal status of virtual business entities

In modern business conditions, in the era of globalization, the emergence and application of digital technologies and processes, the issue of conditional, non-existent business entities that provide digital electronic services, or vice versa, are their consumers, is relevant. That is, it is possible to talk about virtual subjects, which belong to atypical economic subjects and exist and interact in the digital space, with the aim of carrying out commercial and/or non-commercial economic activities. The relevance of the study of their legal status is due to the lack of a coherent and proper domestic regulatory framework, which causes certain practical problems and conflicts.

The article is devoted to the conceptual characteristics of virtual business entities due to their presence, signs and perspective regulatory support. It is a proven fact that virtual entities exist in the digital space (information society) as a progressive environment for the implementation of various types of economic activity, the most widespread of which are trade, the provision of financial (banking) services, commercial mediation, agency representation, etc. The existence of virtual business entities testifies to the modern updated state of the domestic economy, despite the difficult business conditions in the conditions of rather long military operations.

Identified virtual business entities as physical and legal entities, as well as their associations, which, subject to their legalization and administrative procedures, provide services, perform work exclusively in a digital environment, by using various information and digital technologies and equipment with the appropriate degree of cyber protection.

It has been established that the conditions for the existence of virtual business entities are information space, the Internet, state registration, licensing, information and digital equipment, and cyber protection.

It has been proven that artificial intelligence is a specific virtual business entity, thanks to which intelligent decisions (proposals) are made quickly and in a timely manner, which make it possible to more effectively transform economic and production processes, reducing the number of repetitive, routine tasks, while their productivity and efficiency are correspondingly increased, and new ones are created goods and services and are sold online 24/7.

Key words: virtual business entities, information society, artificial intelligence, digital environment, virtual assets, cyber protection.

Постановка проблеми. На сьогоднішній день, в еру глобалізації цифрових технологій та процесів актуальним є питання щодо дослідження та існування умовних, ненаявних суб'єктів господарювання, які надають цифрові електронні послуги, або навпаки, є їх споживачами. Тобто, можливо говорити про віртуальних суб'єктів, які існують та взаємодіють у цифровому просторі. Актуальність дослідження їх правового статусу обумовлена відсутністю цілісного належного вітчизняного нормативного забезпечення, що спричиняє практичні проблеми та колізії.

Аналіз останніх досліджень та публікацій. Окремі аспекти віртуальних (інформаційних, цифрових, онлайн) суб'єктів розглядалися такими вченими як: В. В. Малоїван, К. Г. Некіт, Т. П. Подчасова, В. Ю. Юдін та іншими.

© О. О. Ляховецький, 2024

Метою статті є виокремлення поняття віртуальних суб'єктів господарювання, з обґрунтуванням їх ознак та класифікація за певними критеріями.

Результати дослідження. У загальному сенсі, за словниковим тлумаченням з філософської точки зору суб'єкт це «істота, здатна до пізнання навколишнього світу, об'єктивної дійсності й до цілеспрямованої діяльності, а з юридичної – це особа або організація як носій певних прав і обов'язків» [1]. З точки зору суб'єктів господарювання дотичним є визначення їх у якості віртуальних як істот, які здійснюють цілеспрямовану (господарську) діяльність та з точки зору нормативної природи – за своєю правосуб'єктністю їм притаманні певні права та обов'язки.

У фаховій літературі точаться жваві дискусії щодо виокремлення, поняття та ознак віртуальних суб'єктів. Так, на думку цивілістів «серед учасників цивільних відносин в інформаційному суспільстві можна виділити такого нового суб'єкта, як віртуальна організація» [2, с. 155]. Віртуальних суб'єктів можливо віднести до нетипових, адже як слушно зазначає В. В. Малойван, саме «в умовах сучасних економіко-правових реалій, коли формується все більше спрощених форм господарської діяльності, навіть указаний факт не залишає таких нетипових суб'єктів господарювання осторонь господарських процесів і наповнює їхнє існування та діяльність правовим змістом» [3, с. 105]. Також, «крім традиційних учасників господарських відносин (суб'єктів господарювання зі статусом індивідуального підприємця або юридичної особи, споживачів-громадян та суб'єктів організаційно-господарських повноважень, створених як юридичні особи, в тому числі – як уповноважені органи), наявні віртуальні підприємства» [4] як група фізичних та/або юридичних осіб, яка нерідко використовує один електронний ресурс – електронний магазин чи електронну торговельну платформу, але без оформлення організаційної єдності такої групи в якості юридичної особи. В об'єктному складі домінують об'єкти, що не мають речової форми, – номерний та радіоресурси, мережа Інтернет, веб-сайти, зокрема інтернет-магазини, інтернет-платформи тощо) [5, с. 127].

Т. Подчасова, вважає, що «підприємство сьогодні – це не просто сукупність процесів бізнесу з жорсткою структурою, коефіцієнт корисної дії яких необхідно підвищувати. Мета сьогоднішніх економічних перетворень – це зміна самої моделі підприємства» [6]. Новітньою економіко-правовою реалією є поява інформаційного суспільства – простору, де саме віртуальні суб'єкти господарювання здійснюють свою різноманітну діяльність, умови, види та порядок якої визначені законодавством, зокрема, ГК України та іншими спеціальними законодавчими актами. Слушною є думка В. Юдіна про те, що «підвищення швидкості та розповсюдження широкосмугового доступу до Інтернет зв'язку, формують нові види бізнесу, які прийнято називати віртуальними, інформаційними, цифровими та мережевими. Однак протягом останніх десяти років тенденції віртуального бізнесу змінилися від часткового продовження бізнес-моделі у внутрішній підприємницькій мережі до повного охоплення бізнес-моделей світовою Інтернет мережею, яка викликала появу інформаційних посередників та інших суб'єктів, статус яких також потребує корекції в господарському праві» [7, с. 58].

Інші вчені виокремлюють суб'єктів Інтернет-правовідносин, до яких «слід відносити постачальників послуг з доступу до мережі Інтернет; постачальників інформації та безпосередньо користувачів» [8]. Представляється зазначений підхід дещо звуженим, адже відображає тільки наявність Інтернету як умови їх існування, а віртуальні означає й середовище, й здійснення діяльності, й відповідний захист інформації щодо її різновидів та здійснення.

Цікавим є пропозиція розглядати штучний інтелект як віртуальний суб'єкт. Але, як слушно зауважує К. Г. Некіт, «слід зазначити, що не будь-який штучний інтелект потенційно може розглядатися як суб'єкт правовідносин. На даному етапі розвитку знань виділяють три типи штучного інтелекту: слабкий або прикладний штучний інтелект (Narrow AI), здатний вирішувати лише одне або декілька завдань, що може виконувати людина; сильний або загальний штучний інтелект (General AI), орієнтований на вирішення всіх завдань, що може виконувати людина; штучний суперінтелект (Artificial Superintelligence), який є набагато розумнішим, ніж людський інтелект практично в кожній сфері, припускається також, що такий штучний інтелект може мати свідомість і суб'єктивні переживання. Будучи інтегрованим із технічними системами, оснащеними виконавчими пристроями та сенсорами, штучний інтелект втілюється у «роботах», які залежно від різновиду покладеного в основу штучного інтелекту поділяються також на три групи: прості роботи, роботи-андроїди, андроїди» [9, с. 139]. Саме андроїд у теорії І. Азімова, може мати повний набір когнітивних функцій людини та володіти почуттями, емоціями, переживаннями і свідомістю, а тому здатний бути окремим суб'єктом у стосунках із людиною та іншими роботами [10, с. 33]. Тобто потенційним суб'єктом цивільних відносин може бути робот, інтегрований із загальним штучним інтелектом, який має можливості самостійно вирішувати складні інтелектуальні завдання [11, с. 140]. На кшталт зазначеного, Європейським парламентом вже прийнято Резолюцію щодо норм цивільного права про робототехніку від 16.02.2017 р. (2015/2013(INL)), у якій, зокрема, містяться пропозиції до Європейської комісії створити специфічний легальний статус для роботів, щоб принаймні найбільш досконалі автономні роботи мали статус «електронної особистості» (електронної особи), відповідальної за заподіяну ними шкоду, а також, можливо, застосовувати категорію електронних осіб до випадків, коли роботи приймають автономні рішення або незалежно (очевидно, мається на увазі самостійно – без волі на те володільця) вступають у відносини із третіми особами [12].

Крім того, саме «штучний інтелект містить різноманітні методи та підходи: машинне навчання, глибинне навчання, логічне програмування та інші. Метою штучного інтелекту є розробка комп'ютерних систем, які можуть виконувати завдання, які раніше вважалися можливими лише для людей, і при цьому забезпечувати високу ефективність та точність роботи. До загальних рис штучного інтелекту належать: здатність машин

симулювати розум та імітувати людські когнітивні здібності; збирати та адаптувати зовнішні дані; навчатися на основі інформації, ухвалювати рішення та робити висновки, як могла б людина; керувати певними системами, прогнозувати подальший розвиток подій» [13]. Так, наприклад, дослідники сільського господарства слушно зазначають, що «робототехніка є одним з головних драйверів цифрової трансформації аграрного сектору. Основними перевагами застосування штучного інтелекту в сільському господарстві що пропонують інтелектуальні рішення та дозволяють ефективніше трансформувати виробничі процеси зменшуючи кількість повторюваних, рутинних завдань, значно підвищувати продуктивність праці, створювати нові продукти, покращити ефективність роботи» [14, с. 73]. Ще цікавий приклад – «Einstein GPT – це генеративний штучний інтелект для CRM. Einstein GPT для продажів дозволяє автоматично генерувати задачі з продажів, такі як планування зустрічей та складання електронних листів, в той час як Einstein GPT для обслуговування генерує персоналізовані відповіді агентів у чаті та статті знань зі старих відгуків клієнтів. Einstein GPT для маркетингу може динамічно створювати персоналізований контент для залучення клієнтів, а Einstein GPT для розробників може генерувати код та надавати допомогу в мовах програмування, таких як Apex. Нарешті, Einstein GPT для застосунків Slack Customer 360 надає інформацію про клієнтів на основі штучного інтелекту, такі як резюме можливостей продажів та аналіз дій кінцевих користувачів, наприклад, оновлення статей знань» [15].

На сьогоднішній день найбільш розповсюдженою господарською діяльністю у цифровому просторі є різноманітна фінансова діяльність, адже охоплює майже весь спектр платіжно-розрахункових операцій, з використанням віртуальних активів (валют). Так, «певну системність в оцінюванні учасників відносин обігу віртуальних валют було сформовано в червні 2014 року, коли Група з розробки фінансових заходів боротьби з відмиванням грошей (The Financial Action Task Force, далі – FATF) опублікувала звіт *Virtual Currencies – Key Definitions and Potential AML/CFT Risks*. У межах цього звіту були виокремлені суб'єкти системи віртуальних валют: Учасник, який надає послуги з обміну – це фізична або юридична особа, яка займається обміном віртуальної валюти на фіатні гроші, інші форми віртуальної валюти, а також дорогоцінні метали, отримуючи комісію. Цей суб'єкт приймає широкий спектр платежів, включно з готівкою, банківськими переказами, віртуальними валютами. Учасник, який надає послуги з обміну, може діяти як біржа або як обмінний пункт. Адміністратор – це фізична або юридична особа, яка займається випуском (введенням в обіг) централізованої віртуальної валюти, встановлює правила її використання, веде головну платіжну книжку, а також встановлює суб'єктів викупу (вилучення з обігу) цієї віртуальної валюти. Користувач – це фізична або юридична особа, яка отримує віртуальну валюту та використовує її для купівлі реальних/віртуальних товарів, послуг і передачі іншим особам. Також користувач може тримати віртуальну валюту як інвестиції. Майнер – це фізична або юридична особа, яка бере участь у децентралізованій мережі віртуальної валюти, використовуючи спеціальне програмне забезпечення для вирішення складних алгоритмів у розподіленому реєстрі, використовуваних для перевірки транзакцій віртуальних валют. Майнери також можуть бути користувачами, якщо вони використовують створену в результаті своєї діяльності віртуальну валюту для власних цілей. Також майнери можуть діяти як учасники, які надають послуги з обміну. Провайдер «гаманця віртуальної валюти» – це суб'єкт, який надає гаманець віртуальної валюти1 (тобто програмний засіб) для зберігання та передачі віртуальної валюти» [16]. Також до суб'єктного складу належить «група учасників, які здійснюють контроль у сфері використання та обігу віртуальних валют» [17].

У літературі надається системний аналіз існування та діяльності саморегульованих організацій на ринку віртуальних активів, які визначено як «некомерційне об'єднання суб'єктів господарювання, яке здійснює діяльність на ринку віртуальних активів для самостійного регулювання господарської діяльності на цьому ринку, що полягає в охороні та захисті прав та інтересів учасників ринку, створенні відповідних правил поведінки та контролі за їх виконанням» [18]. Так, у Японії у 2018 р. було створено Японську асоціацію обміну віртуальних валют (*Japan Virtual Currency Exchange Association, JVCEA*), яка є саморегульованою організацією, що здійснює саморегулювання на ринку криптовалют, установлює певні правила та стандарти, сприяє учасникам ринку в дотриманні нормативних актів та порушує питання про проблеми учасників ринку [19, с. 1]. Схожою саморегульованою організацією – Асоціацією віртуальних товарів (*Virtual Commodity Association, VCA*) – того ж року утворено у США. Американські дослідники називають її першою та єдиною саморегульованою організацією в цій галузі [20, с. 47]. У Канаді вирішили не створювати окрему саморегульовану організацію, визначили серед пріоритетів Організації регулювання інвестиційної галузі Канади (*Investment Industry Regulatory Organization of Canada, IIROC*), уже наявної саморегульованої організації в інвестиційній галузі, підготовку пропозицій щодо регулювання ринку віртуальних активів [21].

У перспективному вітчизняному законодавстві визначені «постачальники послуг, пов'язаних з оборотом віртуальних активів, – виключно суб'єкти господарювання – юридичні особи, які провадять в інтересах третіх осіб один або декілька з таких видів діяльності: зберігання або адміністрування віртуальних активів чи ключів віртуальних активів; обмін віртуальних активів; переказ віртуальних активів; надання посередницьких послуг, пов'язаних з віртуальними активами» [22]. Тобто, на законодавчому рівні визначений вичерпний перелік їх діяльності на ринку віртуальних активів.

Висновки і перспективи. Віртуальні суб'єкти господарювання як фізичні та юридичні особи, а також їх об'єднання, які за умови їх легалізаційно-розпорядчих процедур надають послуги, здійснюють роботи виключно у цифровому середовищі, шляхом використання різноманітних інформаційно-цифрових технологій та обладнання з відповідним ступенем кіберзахисту.

Умовами існування віртуальних суб'єктів господарювання є інформаційний простір, мережа Інтернет, державна реєстрація, ліцензування, інформаційно-цифрове обладнання, кіберзахист.

Специфічним віртуальним суб'єктом господарювання є штучний інтелект, завдяки якому швидко та своєчасно приймаються інтелектуальні рішення (пропозиції), які дозволяють ефективніше трансформувати господарсько-виробничі процеси, зменшуючи кількість повторюваних, рутинних завдань, при цьому відповідно підвищується їх продуктивність та ефективність, створюються нові товари та послуги та реалізуються у режимі онлайн 24/7.

Список використаних джерел:

1. Словник UA. URL: <https://slovnuk.ua/> (дата звернення: 07.01.2024).
2. IT-право: теорія і практика: навч. посібник / авт. кол.; за ред. Є.О. Харитонова, О.І. Харитонові. Одеса: Фенікс, 2017. 472 с.
3. Малойван В.В. Нетипові суб'єкти інноваційної інфраструктури: постановка питання. Цифрові трансформації України 2020: виклики та реалії : зб. наук. пр. НДІ ПЗІР НАПрН України № 1 за матеріалами круглого столу, 18 верес. 2020 р. Електрон. вид. Харків, 2020. С. 101–107.
4. Поняття віртуального підприємства. URL: <http://www.ukr.vipreshebnik.ru/economikapidpr/2558-ropuyattu-virtualnogo-pidpriemstva.html> (дата звернення: 04.03.2024).
5. Вінник О. М. Господарсько-правова відповідальність та процедури її застосування у сфері цифрової економіки та електронного бізнесу. *Приватне право і підприємництво*. 2020. Вип. 20. С. 126–137.
6. Подчасова Т.П. Віртуальні підприємства як сучасна форма організації виробництва. *Економіко-математичне моделювання соціально-економічних систем: збірник наукових праць МННЦ ІТiС*. Київ. 2009. Вип. 14. С. 24–45.
7. Юдін В. Ю. Трансформація суб'єктів господарювання в умовах цифровізації економіки. *Науковий вісник публічного та приватного права*. 2020. Випуск 6. Том 2. С. 53–60.
8. Правове регулювання відносин у мережі Інтернет. Монографія. [А. П. Гетьман, Ю. Є. Атаманова, В. С. Мілаш та ін.] ; за ред. С. В. Глібка, К. В. Єфремової. Харків : Право, 2016. 360 с.
9. Некіт К.Г. Суб'єкти права приватної власності в інформаційному суспільстві. *Lex Portus : юрид. наук. журн. редкол. : С. В. Ківалов (голов. ред. ради), Б. А. Кормич (голов. ред.), І. В. Сафін (заст. голов. ред.), Т. В. Аверочкіна (наук. ред., відп. секр.) [та ін.] ; НУ "ОЮА", ГО "МА Святий Миколай"*. Одеса : Видавничий дім «Гельветика», 2018. № 2. С. 128–141.
10. Баранов О. А. Інтернет речей і штучний інтелект: витоки проблеми правового регулювання // IT-право: проблеми та перспективи розвитку в Україні: збірник матеріалів II-ї Міжнародної науково-практичної конференції (Львів, 17 листопада 2017 р.). Львів: НУ «Львівська політехніка, 2017. С. 18–40.
11. Некіт К.Г. Суб'єкти права приватної власності в інформаційному суспільстві. *Lex Portus : юрид. наук. журн. редкол. : С. В. Ківалов (голов. ред. ради), Б. А. Кормич (голов. ред.), І. В. Сафін (заст. голов. ред.), Т. В. Аверочкіна (наук. ред., відп. секр.) [та ін.] ; НУ "ОЮА", ГО "МА Святий Миколай"*. Одеса : Видавничий дім «Гельветика», 2018. № 2. С. 128–141.
12. European Parliament resolution of 16 February 2017 with recommendations to the Commission on Civil Law Rules on Robotics (2015/2103(INL)). URL: <http://www.europarl.europa.eu/sides/getDoc.do?pubRef=//EP//TEXT+TA+P8-TA-2017-0051+0+DOC+XML+V0//EN> (дата звернення: 07.12.2023).
13. AI-based remote sensing products for climate-smart agriculture. 2022. URL : <https://agrieye.tech/> (дата звернення : 23.12.2023 р.).
14. Кучмієва Т. С., Мороз Т. О., Шешунова А. В. Використання штучного інтелекту в сільському господарстві. *Електронне наукове фахове видання з економічних наук «Modern Economics»*. 2023. № 39. С. 69–74.
15. Білан М. Як бізнес може використовувати штучний інтелект? Економічна правда. 08.05 2023 р. URL : <https://www.epravda.com.ua/> (дата звернення: 07.12.2023).
16. FATF REPORT. Virtual Currencies – Key Definitions and Potential AML/CFT Risks. June 2014. URL: <http://www.fatf-gafi.org/media/fatf/documents/reports/Virtual-currencykey-definitions-and-potential-aml-cft-risks.pdf>. (дата звернення: 07.12.2023).
17. Кудь А. Цифрові активи та їх економіко-правове регулювання у світлі розвитку технології блокчейн : монографія. Харків : Право, 2019. 384 с.
18. Кулик О. Саморегулювання ринку віртуальних активів: поняття та форми. *Вісник НТУУ «КПІ»*. Політологія. Соціологія. Право. 2020. Випуск 4 (48). С. 99–104.
19. Agora G. Cryptoasset Regulatory Framework in Japan. 2020. URL: <https://ssrn.com/abstract=3720230> (дата звернення: 07.12.2023).
20. Dell'Erba M. From Inactivity to Full Enforcement. The Implementation of the “Do No Harm” Approach in Initial Coin Offerings. *Michigan Telecommunications and Technology Law Review*, Forthcoming. 2018. URL: <https://ssrn.com/abstract=3194863> (дата звернення: 07.12.2020).
21. Investment Industry Regulatory Organisation of Canada. IROC Priorities for 2019. 2018. URL: http://www.iroc.ca/Documents/2018/84e09271-5a9a-4761-b0b6-5876d7dbfcbd_en.pdf (дата звернення: 07.12.2023).
22. Про віртуальні активи: Закон України від 17 лютого 2022 року (не набрав чинності). URL: <https://www.rada.gov.ua/> (дата звернення: 07.12.2023).