

DOI: 10.18523/2617-2607.2025.16.167-177

УДК 341.2:347.157:004.738.5

Тетяна Федосєєва

Кандидат юридичних наук, доцент,

доцент кафедри приватного права факультету правничих наук,

Національний університет «Києво-Могилянська академія», Київ, Україна

<https://orcid.org/0000-0003-1521-2922>

t.fedoseeva@ukma.edu.ua

ТВОРЧА ДІЯЛЬНІСТЬ ДИТИНИ В ЦИФРОВОМУ СЕРЕДОВИЩІ: ОКРЕМІ ПИТАННЯ ПРАВОВОГО ХАРАКТЕРУ¹

У статті розглянуто питання, пов'язані з творчою діяльністю дитини в цифровому середовищі з урахуванням умов, що мають бути дотримані для належної реалізації та ефективного захисту її прав. Здійснено огляд національного законодавства, актів Європейського Союзу, позицій науковців і практиків щодо забезпечення безпеки дитини в мережі «Інтернет» та формування у дітей цифрового досвіду. Проаналізовано практику і політику ЄС, пов'язані з інтернетом для дітей, заходами щодо конфіденційності та захисту, цифровими послугами та діяльністю цифрових платформ, а також із ризиками штучного інтелекту (ШІ). Звернено увагу на місце цифрового мистецтва в розвитку дитини, виділено окремі об'єкти цифрової творчості. Досліджено питання освітньої та позанавчальної творчої діяльності дитини, бар'єри, які можуть перешкоджати доступу до цифрового середовища, правила взаємодії в цифровому середовищі етичного та правового характеру. У зв'язку з цим критично проаналізовано національне законодавство та сформовано окремі висновки щодо забезпечення прав дитини, врахування їх у політиках і правилах щодо цифрових послуг та ШІ.

Ключові слова: права дитини, неповнолітні, цифровізація, штучний інтелект, ефективний захист прав.

Постановка проблеми

Творча самореалізація особистості розпочинається в ранньому дитинстві й проявляється в різних формах під безпосереднім впливом оточення дитини та середовища, у якому вона зростає. Батьки, прийомні батьки, батьки-вихователі чи інші особи, з якими проживають діти або які беруть участь у їхній життєдіяльності, мають створювати умови для їхнього всебічного розвитку з урахуванням найкращих інтересів дитини. Кожен складник системи освіти дитини має бути спрямований, зокрема, на її творчий розвиток. Метою дошкільної освіти є забезпечення цілісного розвитку дитини, її інтелектуальних і творчих здібностей; повна загальна освіта передбачає таке вміння, як творчість, а метою позашкільної освіти є розвиток здібностей дітей та молоді у сфері (серед іншого) технічної та іншої творчості (статті 11, 12, 14 Закону України «Про освіту»²). Також держава створює умови для здобуття освіти мистецького спрямування, у тому числі в закладах спеціалізованої освіти всіх рівнів (стаття 21 Закону України «Про освіту»³). Здорове освітнє середовище, на яке мають право здобувачі освіти, передбачає також формування культури поведінки в інформаційному (зокрема

¹ Публікацію підготовлено в межах перспективного плану розвитку наукового напрямку «Суспільні науки» Національного університету «Києво-Могилянська академія» (НаУКМА), фундаментального дослідження на тему «Реалізація цифрових прав дитини», згідно з додатковою угодою № БФ5-2025 від 01.03.2025 до Договору від 04.08.2021 між НаУКМА та МОН України.

² Верховна Рада України, *Про освіту*, Закон України 2145-VIII, 5 вересня 2017, <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2145-19#Text>.

³ Там само.

цифровому) середовищі (пункт 8¹ частини 1 статті 1, стаття 53 Закону України «Про освіту»⁴). Свої творчі пошуки сучасна дитина здійснює також у цифровому середовищі, яке дає дедалі більше інструментів для творчого розвитку. Як результат світ цифрового мистецтва захоплює увагу дитини та відкриває нові горизонти для самореалізації. Чи є цей простір безпечним? Що має знати дитина під час створення цифрового твору та/або використання інструментів для його створення? Яка роль держави та які заходи будуть ефективними для належної реалізації та захисту прав дитини і є необхідними з огляду на євроінтеграційний курс України? Ці та інші питання набувають особливого значення з розвитком технологій блокчейну та штучного інтелекту, через зміну ролі держави та технологічних компаній в епоху цифровізації.

Аналіз останніх досліджень і публікацій

Окремі питання творчого розвитку та цифрового мистецтва стали предметом дослідження науковців і практиків різної сфери інтересів. Ольга Сімсон досліджувала питання цифрового мистецтва, блокчейнізації та NFT, Юрій Капіца аналізував розвиток авторського права в умовах цифрового ринку з урахуванням права ЄС, а Олександр Мисенко висвітлював проблематику цифрових об'єктів, штучного інтелекту та авторського права. Питання креативності, цифрового мистецтва та цифрової арттерапії перебувають у фокусі уваги низки закордонних учених, зокрема Кеті Малчіоді, Ріка Л. Гарнера. Дослідницькі інтереси Данієля Кардефельт-Вінтера зосереджені навколо прав дітей та впливу цифрових технологій на дітей і суспільство. Анджей Ковальський і Томаш Новак висловили правові та етичні міркування щодо володіння цифровими активами в контексті віртуальної реальності. Загалом дотичними до питань творчої діяльності дитини в цифровому середовищі є й праці інших фахівців, адже ця тематика є точкою перетину інтересів не лише в галузі права, а й освіти, культури, здоров'я, інновацій та цифрових технологій.

Виклад основного матеріалу

Конвенція про права дитини містить низку положень, які вказують на необхідність урахування здібностей дитини та забезпечення її здорового розвитку. Серед іншого, освіта дитини має бути спрямована на розвиток особи, талантів, розумових і фізичних здібностей дитини в найповнішому обсязі (стаття 29), а держави-учасниці поважають і заохочують право дитини на всебічну участь у культурному і творчому житті та сприяють наданню їй відповідних і рівних можливостей для культурної і творчої діяльності, дозвілля і відпочинку (стаття 31). Батьки або у відповідних випадках законні опікуни несуть основну відповідальність за виховання і розвиток дитини. Найкращі інтереси дитини є предметом їхнього основного піклування (стаття 18)⁵.

Забезпечення цих та інших прав дитини закріплено також у частині 7 статті 7 Сімейного кодексу України (далі — СК України) як основні засади регулювання сімейних відносин. СК України також містить положення про обов'язки батьків щодо виховання та розвитку дитини (стаття 150 СК України)⁶. Про обов'язок батьків розвивати фізичні і духовні сили дітей було зазначено ще в Цивільному кодексі Галичини 1797 року, що вказує на сталість підходу законодавця до закріплення положень про відповідальне батьківство⁷. Розвиток дитини безпосередньо пов'язаний з її інтересами, які, однак, не завжди можуть бути їй на користь. Зорислава Ромовська наголошує, що інтереси дитини різні: триваючі і скороминучі; нематеріальні, духовні і матеріальні; ті, які заслуговують на увагу, та ті, які не сприяють розвитку дитини або можуть навіть зашкодити їй⁸. Згідно з інформацією Організації економічного співробітництва та розвитку (далі — ОЕСР), у країнах ОЕСР 95 % 15-річних користувалися інтернетом та соціальними мережами заради розваги. Здебільшого підлітки використовували цифрові пристрої для спілкування та обміну контентом (88 %), пошуку практичної інформації (84 %) та відеоігор (83 %), створення або редагування власного цифрового контенту (69 %), з помітними відмінностями між країнами⁹.

Через таке активне занурення дитини в цифрове середовище постає питання її безпеки. Проблемами в цій сфері, зокрема, є недостатній рівень безпеки, доступність шкідливого контенту, нестача

⁴ Верховна Рада України, *Про освіту*.

⁵ Конвенція про права дитини, https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/995_021#Text.

⁶ Верховна Рада України, *Сімейний кодекс України*, 2947-III, 10 січня 2002, <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2947-14#Text>.

⁷ *Цивільний кодекс Галичини 1797*, пер. з нім. Мар'ян Мартинюк, Олена Павлишинець (Івано-Франківськ: Вавилонська бібліотека, 2017), 50.

⁸ Зорислава Ромовська, *Сімейний кодекс України: Науково-практичний коментар* (Київ: Ін Юре, 2003).

⁹ OECD, *How's Life for Children in the Digital Age?* (OECD Publishing, 2025), <https://doi.org/10.1787/0854b900-en>.

в дітей навичок безпечної поведінки, низький рівень поінформованості суспільства щодо кібербезпеки та захисту прав дитини в кіберпросторі, недостатність знань у батьків про наявні загрози та ризики для дитини в цифровому середовищі, відсутність ефективної системи надання допомоги дітям, постраждалим від кіберзлочинів тощо. Вказане констатовано в Національній стратегії прав дитини у сфері юстиції на період до 2028 року¹⁰. Однією зі стратегічних цілей визначено забезпечення прав і свобод дитини в інтернеті, запобігання експлуатації і зловживанням щодо дітей у цифровому середовищі. На її виконання передбачено низку заходів, аналіз яких свідчить про їхню спрямованість на дітей та підлітків, їхніх батьків та інших законних представників, педагогічних і соціальних працівників, а основні заходи здебільшого мають інформаційно-просвітницький характер, з виокремленням посилення відповідальності за кримінальні правопорушення та потребою у визначенні інструментів блокування та видалення шкідливого контенту¹¹. Слід зауважити, що такі заходи мають стимулювати підвищення рівня цифрової та медіаграмотності серед дітей, робити доступ до захисту на цифрових платформах простим і зрозумілим, стимулювати державно-приватне партнерство у сфері цифрових послуг, залучати дітей до інформаційно-освітніх заходів не лише як тих, для кого готують матеріали та проводять заходи, а й як рівноправних учасників, що загалом дасть змогу синхронізувати рух України до безпечного для дітей цифрового середовища з відповідними ініціативами Європейського Союзу (далі — ЄС).

Європейська стратегія кращого інтернету для дітей (*European Strategy for a Better Internet for Kids (BIK+)*) є цифровим компонентом комплексної стратегії ЄС щодо прав дитини і відображає цифровий принцип «діти та молодь повинні бути захищені та мати можливість користуватися інтернетом». Ця стратегія спрямована на формування в дітей безпечного цифрового досвіду, розширення цифрових можливостей та активну залученість дітей з наданням їм права голосу в цифровому середовищі¹². У межах реалізації стратегії діють центри безпечного інтернету (SIC+programme), позитивним кроком є долучення у 2025 р. до цієї програми громадської організації з України¹³.

На захист неповнолітніх в інтернеті спрямовані положення статті 28 Акта про цифрові послуги, що передбачає обов'язок постачальників цифрових платформ, доступних для неповнолітніх, вживати належних і пропорційних заходів для забезпечення високого рівня конфіденційності, безпеки та захисту неповнолітніх на своїх сервісах¹⁴. З метою допомоги провайдерам цифрових платформ у забезпеченні здійснення вказаних заходів Європейська комісія розробила рекомендації про заходи щодо забезпечення високого рівня конфіденційності, безпеки та захисту неповнолітніх в інтернеті відповідно до статті 28(4) Регламенту (ЄС) 2022/2065¹⁵. Наразі Європейська комісія перевіряє Snapchat, YouTube, Apple та Google й очікує інформацію про їхні системи перевірки віку, а також про те, як вони запобігають доступу неповнолітніх до незаконних продуктів. Наприклад, шукає інформацію щодо Apple App Store та Google Play про те, як вони керують ризиком завантаження користувачами, зокрема неповнолітніми, незаконних або іншим чином шкідливих застосунків, зокрема застосунків для азартних ігор та інструментів для створення контенту сексуального характеру без згоди¹⁶.

Закон України «Про цифровий контент та цифрові послуги»¹⁷ регулює відносини між виконавцем і споживачем щодо надання цифрового контенту та/або цифрової послуги. Цей закон ухвалено з метою імплементації в національне законодавство України Директиви 2019/770¹⁸ і, відповідно до вказаної вище сфери регулювання цього закону, не містить положень про права неповнолітніх, як це передбачено Актом про цифрові послуги¹⁹. У разі впровадження в національне законодавство

¹⁰ Кабінет Міністрів України, *Національна стратегія захисту прав дитини у сфері юстиції на період до 2028 року*, 708-р, 14 липня 2025, <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/708-2025-%D1%80#Text>.

¹¹ Там само.

¹² *European strategy for a better internet for kids (BIK+)*, <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/strategy-better-internet-kids>.

¹³ SIC+ programme: Ukraine – Magnolia, <https://better-internet-for-kids.europa.eu/en/sic/ukraine>.

¹⁴ *Regulation (EU) 2022/2065 of the European Parliament and of the Council of 19 October 2022 on a Single Market For Digital Services and amending Directive 2000/31/EC (Digital Services Act)* (Text with EEA relevance), <https://eur-lex.europa.eu/eli/reg/2022/2065/oj/eng>.

¹⁵ *Guidelines on measures to ensure a high level of privacy, safety and security for minors online*, pursuant to Article 28(4) of Regulation (EU) 2022/2065, https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/PDF/?uri=OJ:C_202505519.

¹⁶ *Commission scrutinises safeguards for minors on Snapchat, YouTube, Apple App Store and Google Play under the Digital Services Act*, 10 October 2025, <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/news/commission-scrutinises-safeguards-minors-snapchat-youtube-apple-app-store-and-google-play-under>.

¹⁷ Верховна Рада України, *Про цифровий контент та цифрові послуги*, Закон 3321-IX, 10 серпня 2023, <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/3321-20#Text>.

¹⁸ *Directive (EU) 2019/770 of the European Parliament and of the Council of 20 May 2019 on certain aspects concerning contracts for the supply of digital content and digital services* (Text with EEA relevance), <https://eur-lex.europa.eu/eli/dir/2019/770/oj/eng>.

¹⁹ *Regulation (EU) 2022/2065 of the European Parliament and of the Council of 19 October 2022 on a Single Market For Digital Services and amending Directive 2000/31/EC (Digital Services Act)* (Text with EEA relevance), <https://eur-lex.europa.eu/eli/reg/2022/2065/oj/eng>.

Акта про цифрові послуги²⁰ національний законодавець, серед іншого, повинен врахувати і передбачені в ньому положення про захист неповнолітніх в інтернеті.

Позитивною практикою є проведення тематичних кампаній для формування безпечного інтернет-середовища для дітей. Підвищення обізнаності громадськості, зокрема дітей та молоді, є частиною комплексного підходу, орієнтованого на залучення всіх учасників відносин у сфері цифрових послуг. Наприклад, кампанія «DSA for YOUth» пропонує матеріали й заходи, які в доступній формі ознайомлюють батьків, викладачів та дітей з керівними принципами захисту неповнолітніх згідно з Актом про цифрові послуги, а також із підходами до перевірки віку²¹. Долучення України до подібних ініціатив, наприклад, до відзначення Дня безпечного інтернету (*Safer Internet Day*) у воєнний час, свідчить про позитивну динаміку реалізації ініціатив, дружніх до дитини²².

Питання безпечного інтернету пов'язане із забезпеченням умов для загального доступу до нього. Науковці звертають увагу на те, що технологічні бар'єри, зокрема потреба в сучасному обладнанні та надійному інтернет-з'єднанні, можуть створити обмеження в доступі для людей з нижчих соціально-економічних верств або тих, хто живе в регіонах з обмеженою технологічною інфраструктурою. Ці бар'єри не лише перешкоджають рівному доступу до цифрових активів, але й обмежують різноманітність та інклюзивність віртуальних спільнот, що в кінцевому підсумку впливає на загальний користувацький досвід та демократизацію віртуальних середовищ²³. Слід погодитись, що і в ширшому сенсі це має базове значення в час загальної цифровізації і вирішення цієї проблеми є завданням державного рівня. Стратегічною метою Національної стратегії із створення безбар'єрного простору в Україні на період до 2030 року є вирішення проблем для цифрової безпеки та безбар'єрності, зокрема доступність швидкісного інтернету для всіх²⁴.

Безпечне цифрове середовище є тим простором, у якому за сприятливих умов та за належної підтримки цифрові можливості дитини можуть бути розширені, а її здібності можуть знайти своє застосування та забезпечити її гармонійний розвиток. Науковці наголошують, що ідеї, інформація, технічні рішення з'являються на світ завдяки людині, а не за волею небес чи за примхою муз, не в результаті дій природних і техногенних факторів. Процес їх створення потребує інтелектуальних зусиль людини²⁵.

Систематичні зусилля дитини в опануванні цифрових інструментів можуть привести її у світ цифрового мистецтва. Для дітей, захоплених творчістю, наприклад, є можливість вибору художньо-естетичного чи мистецького напрямів навчання в мистецькій школі²⁶. Принагідно варто зазначити, що доповнення основних функцій мистецької школи²⁷ положенням про здійснення моніторингу та впровадження в освітній процес новітніх, у т. ч. цифрових, тенденцій у мистецтві, може стати орієнтиром для мистецьких шкіл у векторі їхнього розвитку. Окремі приватні ініціативи у сфері цифрового мистецтва для дітей в Україні вже реалізуються, однак вони не можуть замінити політики підтримки мистецьких шкіл державою.

Зауважимо, що йдеться не лише про майбутніх митців. Інновації також потребують креативності та творчого підходу, які потрібно розвивати з дитинства. Елементами системи освіти, що мають великий вплив на зростання інноваційності економіки, є якість природничо-математичної освіти (STEM-освіти), її практичність і наближеність до реальних науково-технічних проблем і потреб ринку; якість гуманітарної освіти (Liberal Arts), що визначає здатність читати і розуміти складні тексти, осмислювати складні ситуації, генерувати сенси, ухвалювати системні рішення, розвивати «м'які» навички, зокрема креативність та емпатію, необхідні для соціальної взаємодії, ініціативності²⁸. Однак уже доволі довгий час альтернативою STEM-освіти є STEAM-освіта, яка охоплює

²⁰ Regulation (EU) 2022/2065 of the European Parliament and of the Council of 19 October 2022 on a Single Market For Digital Services and amending Directive 2000/31/EC (Digital Services Act) (Text with EEA relevance).

²¹ DSA for YOUth campaign, <https://better-internet-for-kids.europa.eu/en/news/dsa-youth-protecting-minors-design-campaign-here>.

²² Safer Internet Day in Ukraine in wartime, <https://better-internet-for-kids.europa.eu/en/news/safer-internet-day-ukraine-wartime>.

²³ Andrzej Kowalski and Tomasz Nowak, "Digital Asset Ownership in the Context of Virtual Reality: Legal and Ethical Considerations," *Legal Studies in Digital Age* 2, no. 4 (2023): 38–47, <https://www.jlsda.com/index.php/ljsda/article/view/24>.

²⁴ Кабінет Міністрів України, *Національна стратегія із створення безбар'єрного простору в Україні на період до 2030 року*, Розпорядження 366-р, 14 квітня 2021, ред. 25 березня 2025, Розпорядження 294-р, <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/366-2021-%D1%80#Text>.

²⁵ Ігор Безклубий, ««Можливість» та «дійсність» як категорії інтуїтивного підходу в теорії пізнання інтелектуальних прав», у *Актуальні проблеми приватного права України: Збірник статей до ювілею доктора юридичних наук, проф. Н. С. Кузнецової*, відп. ред. Р. А. Майданик та О. В. Кахановська (Київ: Юридична практика, 2014), 24.

²⁶ Міністерство культури України, *Положення про мистецьку школу*, Наказ 686, 9 серпня 2018, <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/z1004-18#Text>.

²⁷ Там само.

²⁸ Кабінет Міністрів України, *Стратегія цифрового розвитку інноваційної діяльності України на період до 2030 року*, Розпорядження 1351-р, 31 грудня 2024, <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/1351-2024-%D1%80#Text>.

природничі науки (Science), технології (Technology), технічну творчість (Engineering), мистецтво (Art) та математику (Mathematics). Інтеграція мистецтва в навчання STEM може поліпшити викладання та успішність учнів, а також розвинути наявні підходи до STEM, які заохочують учнів застосовувати творчість для вирішення реальних проблем²⁹.

Познавчальні активності дітей теж часто пов'язані з цифровим середовищем. Зокрема, 84 % 15-річних підлітків у країнах ОЕСР витрачають дві або більше годин на тиждень на цифрові пристрої, щоб вивчати щось поза школою (зокрема, переглядаючи підручники або використовуючи освітні застосунки). Близько семи з десяти 15-річних учнів використовують цифрові ресурси на дозвіллі для створення або редагування особистого цифрового контенту, наприклад, фотографій, відео, музики або комп'ютерних програм³⁰.

На відміну від традиційного мистецтва реалізація творчих задумів у цифровій сфері потребує використання цифрових технологій та пристроїв.

Можливості програмного забезпечення для цифрового мистецтва різноманітні і дають змогу створювати 3D-моделі, зокрема скульптури (Blender, Zbrush, SketchUp, Meshy), анімацію (Motion, Maya, Cinema4D), об'єкти живопису та графіки (Adobe Illustrator, ArtRage) тощо.

Окрему роль у сфері цифрового мистецтва відіграють NFT (Non-Fungible Token) — унікальні цифрові активи, створені шляхом запису («карбування») файлів у блокчейні. Кожен токен є унікальним (не взаємозамінним), а право власності відстежується в блокчейні відповідно до смартконтрактів, вбудованих у програмний код³¹.

Нині активно розвиваються цифрові платформи, де художники у сфері генеративного мистецтва розміщують свої роботи у формі NFT. Наприклад, Art Blocks забезпечує демонстрацію та купівлю-продаж таких цифрових витворів мистецтва. Проте є вікові обмеження: користувачу сервісу та певних його функцій має бути щонайменше вісімнадцять років³².

ЄС порівняно недавно розпочав процес врегулювання відносин на ринках криптоактивів, і варто зазначити, що Регламент (ЄС) 2023/1114 містить пояснення, чому такі криптоактиви, як цифрове мистецтво, мають бути виключені зі сфери застосування цього Регламенту. Згідно з пунктом 10, цей Регламент не повинен застосовуватися до криптоактивів, які є унікальними і не підлягають заміні іншими криптоактивами, включно з цифровим мистецтвом та колекційними предметами. З огляду на особливості таких і подібних криптоактивів, їхню унікальність, незамінність та користь, яку отримує власник токена, такі особливості обмежують ступінь, у якому ці криптоактиви можуть мати фінансове використання, тим самим обмежуючи ризики для власників і фінансової системи та виправдовуючи їх виключення зі сфери застосування цього Регламенту³³.

Ольга Сімсон зазначає, що NFT підходять для геймарту, для предметів мистецтва, рідкісних предметів і предметів колекціонування, а також критично оцінює плюси і мінуси цього інструменту³⁴.

Кевін Маккой не вважає NFT лише модною тенденцією, тому що ідея суверенної цифрової власності є вкрай важливою. Незалежно від того, зростає чи падає вартість біткоіна, ефіріума чи будь-якої іншої цифрової валюти, ідея можливості володіти чимось так, як це дозволяє NFT, є надто потужною і важливою. У неї є майбутнє³⁵.

Клаудія Софія Кінйонес Віла говорить про постцифрове мистецтво. Зосередившись у своїй публікації на аналізі позовів та актів США в цій сфері, вона, зокрема, дійшла висновку, що NFT і мистецтво штучного інтелекту створюють як можливості, так і загрози. З одного боку, децентралізована природа блокчейнів і доступність програмних інструментів можуть допомогти митцям розширити свою творчість і отримувати роялті через смартконтракти. З іншого боку, порушення авторських прав набуває масового характеру, і цьому вкрай важко запобігти³⁶.

²⁹ Mary Dell'Erba, *Policy Considerations for STEAM Education* (Arts Education Partnership, 2019), <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED595045.pdf>.

³⁰ OECD, *How's Life for Children in the Digital Age?*

³¹ Claudia Sofia Quiñones Vilá, "A Brave New World: Maneuvering the Post-Digital Art Market," *Arts* 12 (2023): 240, <https://doi.org/10.3390/arts12060240>.

³² *Art Blocks*, <https://www.artblocks.io/articles/about-art-blocks>.

³³ *Regulation (EU) 2023/1114 of the European Parliament and of the Council of 31 May 2023 on markets in crypto-assets, and amending Regulations (EU) No 1093/2010 and (EU) No 1095/2010 and Directives 2013/36/EU and (EU) 2019/1937 (Text with EEA relevance)*, <http://data.europa.eu/eli/reg/2023/1114/oj>.

³⁴ Ольга Сімсон, «Цифрове мистецтво, блокчейнізація та NFT: юридичний розбір», Institute of Law Technology & Innovation, <https://ilti.com.ua/czifrove-mistecztvo-blokchejn%D1%96zacz%D1%96ya-ta-nft-yuridichnij-rozb%D1%96r>.

³⁵ Kevin McCoy, "Art and NFTs: Past and Future," *The Columbia Journal of Law & The Arts* 45, no. 3 (2022), <https://doi.org/10.52214/jla.v45i3.10009>.

³⁶ Quiñones Vilá, "A Brave New World: Maneuvering the Post-Digital Art Market," 240.

Отже, важливими є низка питань, пов'язаних із формуванням у дитини відповідального ставлення до використання інструментів і ресурсів для цифрової творчості, дотриманням правил взаємодії в цифровому середовищі етичного та правового характеру. Така взаємодія в цифровому середовищі має передбачати повагу до прав інтелектуальної власності третіх осіб та обізнаність із власними правами як творця. В умовах збройної агресії Росії доречно звертати також увагу на правоволоділця прав інтелектуальної власності. Наприклад, Parature є російською компанією, що спеціалізується на шрифтах, а під час створення графічних зображень різноманітні шрифти часто завантажуються, використовуються та передаються без врахування не лише прав інтелектуальної власності, а й країни походження компанії-правоволоділця.

Важливе значення мають правила користування цифровими платформами, які пропонують продукти та сервіси, що можуть бути корисними для творчого розвитку й реалізації. Такі правила містять вимоги до віку користувачів (зазвичай досягнення повноліття), але у разі надання права користування дітям містять вікові цензи та вимоги щодо отримання згоди від батьків чи інших законних представників. Спостерігається тенденція додавання правил використання інструментів штучного інтелекту (далі — ШІ). Наприклад, компанія Adobe за загальної умови щодо повноліття передбачає, що користувач має досягти принаймні 13-річного віку, щоб зареєструватися для отримання Adobe ID. Школи та їхній персонал можуть розгорнути служби для дітей віком до 13 років відповідно до Додаткових умов щодо даних учнів початкової та середньої школи, а також студентів закладів вищої освіти. Тим, хто хоче стати художником на Adobe Stock і продавати свої твори, має бути принаймні 18 років. Компанія ввела також умови використання конкретних продуктів на базі генеративного ШІ від Adobe³⁷. Вимогу щодо повноліття закріплює також компанія Freepik, яка і в разі погодження використання окремих продуктів неповнолітніми за згодою батьків забороняє укладення неповнолітніми будь-яких договорів, пропонованих компанією. Також Freepik запровадила умови та положення щодо продуктів ШІ, які доповнюють і регулюються загальними умовами Freepik³⁸.

Слід зауважити, що форма, зміст та обсяг умов користування на цифрових платформах орієнтовані на повнолітніх осіб, тож у разі надання доступу до відповідних продуктів дітям батьки, інші законні представники дитини чи, наприклад, працівники галузі освіти (у разі використання в освітньому процесі) мають не обмежуватися формальною згодою, запитуваною цифровими платформами, а добросовісно роз'яснювати дітям-користувачам правила користування, з урахуванням їхнього віку, особливостей та здатності сприймати інформацію. Дидактичні матеріали у форматі, оптимальному для дітей різного віку та для дітей з особливими потребами, тренінги для зацікавлених осіб — те, що може позитивно впливати на рівень цифрової грамотності. У Національній стратегії розвитку інклюзивного навчання на період до 2029 року зазначено, що сучасна освіта повинна бути спрямована на отримання життєвих компетентностей та гармонійний розвиток людини як особистості, її талантів, розумових і фізичних здібностей, виховання високих моральних якостей громадян, здатних до свідомого суспільного вибору³⁹. Окремі операційні цілі цієї стратегії передбачають заходи, спрямовані на забезпечення доступності освітніх ресурсів (ігри, книги, дидактичні матеріали тощо) для дітей раннього віку та здобувачів освіти, як-от розроблення ігрових і цифрових застосунків для дітей раннього віку і здобувачів освіти та проведення інформаційних кампаній щодо їх популяризації⁴⁰. Однак під час планування конкретних заходів органам виконавчої влади та органам місцевого самоврядування слід враховувати багатоманітність особливостей дітей і передбачати такі заходи, що забезпечать можливість розвитку і доступність цифрових інструментів для них. До того ж потрібно усунути бар'єри в опануванні цифровими навичками і створити передумови, за яких і діти з особливими потребами, і діти з вразливих верств населення здобуватимуть сучасну цифрову освіту, розвиватимуть творчість і креативність та матимуть рівні можливості набути навичок, необхідних для особистісного та професійного зростання в майбутньому. Цифрові платформи, умовами яких передбачено право користування дітьми їхніми цифровими послугами, варто заохочувати розміщувати цифрові матеріали, що сприятимуть досягненню вказаних цілей, та створювати можливості для користування їхнім функціоналом також дітьми з особливими потребами.

³⁷ Загальні умови використання Adobe, <https://www.adobe.com/ua/legal/terms.html>.

³⁸ Freepik Terms of use, <https://www.freepik.com/legal/terms-of-use>.

³⁹ Кабінет Міністрів України, Національна стратегія розвитку інклюзивного навчання на період до 2029 року та затвердження операційного плану заходів з її реалізації на 2024–2026 роки, Розпорядження 527-р, 7 червня 2024, <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/527-2024-%D1%80#Text>.

⁴⁰ Там само.

Оскільки платформи віртуальної реальності постійно впроваджують інновації, вкрай важливо знайти баланс між технологічним прогресом і етичними наслідками цих інновацій, щоб створити цифрове майбутнє, яке буде справедливим і стійким⁴¹.

ЮНІСЕФ звертає увагу на те, що хоча ІІІ є рушійною силою інновацій, він також створює ризики для дітей та їхніх прав, як-от їхня конфіденційність, безпека та захист. Створені та регулярно оновлювані Керівні принципи щодо використання ІІІ для дітей від ЮНІСЕФ мають на меті сприяння дотриманню прав дітей у політиці та практиці уряду й приватного сектору в галузі ІІІ. Інструменти ІІІ, орієнтовані на дітей, мають відповідати таким вимогам: підтримувати розвиток і благополуччя дітей; забезпечувати інклюзію дітей та для дітей; надавати пріоритет справедливості та недискримінації дітей; захищати дані та приватність дітей; забезпечувати безпеку дітей; забезпечувати прозорість, зрозумілість та підзвітність для дітей; надавати урядам і бізнесу знання про ІІІ та права дітей; готувати дітей до сучасних і майбутніх розробок у сфері ІІІ; створювати сприятливе середовище⁴².

Активне інтегрування інструментів ІІІ у функціонал інструментів компаній-надавачів цифрових послуг, зокрема у сфері цифрового мистецтва, підвищує ризики порушення прав їхніх користувачів, у т. ч. дітей. Це певною мірою підтверджує аналіз Акта про штучний інтелект, згідно з яким ступінь впливу, спричиненого системою ІІІ на основні права людини, оцінено як такий, що має високий ризик, також зазначено, що діти мають конкретні права, закріплені у статті 24 Хартії та в Конвенції Організації Об'єднаних Націй про права дитини, які далі розвинено в Загальному коментарі № 25 Конвенції ООН про права дитини щодо цифрового середовища; обидва документи вимагають врахування вразливості дітей і забезпечення такого захисту та догляду, який необхідний для їхнього благополуччя⁴³.

У разі порушень прав дитини в цифровому середовищі чи у разі загрози такого порушення мають бути впроваджені ефективні процедури захисту. Вони мають бути чіткими, а інформація про них – доступною та видимою. Комітет ООН з прав дитини рекомендує, щоб ефективні судові та позасудові механізми захисту прав дітей у цифровому середовищі були широко відомі та легко доступні для всіх дітей та їхніх представників. Ці механізми повинні бути безкоштовними, безпечними, конфіденційними, оперативними, дружніми до дітей, мати доступний формат⁴⁴.

Висновки

Батьки та інші законні представники передовсім відповідальні за розвиток дитини і мають спрямовувати її творчу діяльність згідно з її найкращими інтересами, а також формувати навички взаємодії в цифровому середовищі з урахуванням етичних і правових засад, поваги до прав інтелектуальної власності третіх осіб та обізнаності дитини з власними правами як творця. Не менш важливою є підтримка державою функціонування системи освіти таким чином, щоб вона забезпечувала рівні можливості для всіх дітей (у тому числі із вразливих верств населення, а також дітей з особливими потребами) для всебічного розвитку їхніх здібностей з урахуванням тенденцій цифрового світу та для стимулювання творчої діяльності, яка сприяє креативності й адаптації до цифрових трансформацій у всіх сферах. В Україні схвалено низку національних стратегій різного спрямування, які тією чи іншою мірою стосуються прав дитини. Проте їхні положення та плани заходів, розроблені для досягнення стратегічних цілей, не позбавлені надмірної автономності, тоді як мають узгоджено задавати напрями розвитку державної політики у значущих для суспільства сферах, пов'язаних із правами дитини. Не зайвим буде моніторинг таких документів з урахуванням надання Україні статусу кандидата на вступ до ЄС та взятих у зв'язку з цим зобов'язань. Потрібно констатувати, що у врегулюванні цифрових правовідносин український законодавець часто не виокремлює положення про дітей, але, коли відбуватиметься впровадження в національне законодавство Акта про цифрові послуги⁴⁵, слід буде врахувати і передбачені в ньому положення про захист неповнолітніх в інтернеті.

Потрібно створити умови для розвитку дитини та її творчої діяльності в безпечному безбар'єрному цифровому середовищі з доступним ефективним захистом. До формування політик і правил, пов'язаних із цифровими послугами та ІІІ, обов'язково мають долучатись діти, а їхні права мають бути враховані найкращим чином.

⁴¹ Kowalski and Nowak, "Digital Asset Ownership in the Context of Virtual Reality: Legal and Ethical Considerations."

⁴² Policy guidance on AI for children, <https://www.unicef.org/innocenti/reports/policy-guidance-ai-children>.

⁴³ Regulation (EU) 2024/1689 of the European Parliament and of the Council of 13 June 2024 laying down harmonised rules on artificial intelligence and amending Regulations (EC) No 300/2008, (EU) No 167/2013, (EU) No 168/2013, (EU) 2018/858, (EU) 2018/1139 and (EU) 2019/2144 and Directives 2014/90/EU, (EU) 2016/797 and (EU) 2020/1828 (Artificial Intelligence Act) (Text with EEA relevance), <https://eur-lex.europa.eu/eli/reg/2024/1689/oj/eng>.

⁴⁴ OHCHR, 2021[63]), OECD, *How's Life for Children in the Digital Age?*

⁴⁵ Там само.

Список використаних джерел

- Безклубий, Ігор. «“Можливість” та “дійсність” як категорії інтуїтивного підходу в теорії пізнання інтелектуальних прав». У *Актуальні проблеми приватного права України: Збірник статей до ювілею доктора юридичних наук, проф. Н. С. Кузнецової*, відп. ред. Р. А. Майданик та О. В. Кахановська, 19–31. Київ: Юридична практика, 2014.
- Верховна Рада України. *Сімейний кодекс України*. 2947-III. 10 січня 2002. <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2947-14#Text>.
- Верховна Рада України. *Про освіту*. Закон України 2145-VIII. 5 вересня 2017. <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2145-19#Text>.
- Верховна Рада України. *Про цифровий контент та цифрові послуги*. Закон України 3321-IX. 10 серпня 2023. <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/3321-20#Text>.
- Кабінет Міністрів України. *Національна стратегія із створення безбар’єрного простору в Україні на період до 2030 року*. Розпорядження 366-р. Схвалено 14 квітня 2021, в редакції 25 березня 2025, Розпорядження 294-р. <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/366-2021-%D1%80#Text>.
- Кабінет Міністрів України. *Національна стратегія розвитку інклюзивного навчання на період до 2029 року та затвердження операційного плану заходів з її реалізації на 2024–2026 роки*. Розпорядження 527-р. Схвалено 7 червня 2024. <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/527-2024-%D1%80#Text>.
- Кабінет Міністрів України. *Стратегія цифрового розвитку інноваційної діяльності України на період до 2030 року*. Розпорядження 1351-р. Схвалено 31 грудня 2024. <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/1351-2024-%D1%80#Text>.
- Кабінет Міністрів України. *Національна стратегія захисту прав дитини у сфері юстиції на період до 2028 року*. Розпорядження 708-р. Схвалено 14 липня 2025. <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/708-2025-%D1%80#Text>.
- Конвенція про права дитини. https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/995_021#Text.
- Міністерство культури України. *Положення про мистецьку школу*. Наказ 686. Затверджено 9 серпня 2018. <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/z1004-18#Text>.
- Ромовська, Зорислава. *Сімейний кодекс України: Науково-практичний коментар*. Київ: Ін Юре, 2003.
- Сімсон, Ольга. «Цифрове мистецтво, блокчейнізація та NFT: юридичний розбір». Institute of Law Technology & Innovation. <https://ilti.com.ua/czifrove-mistecztvo,-blokchejn%D1%96zac%D1%96yata-nft-yuridichnij-rozb%D1%96r>.
- Цивільний кодекс Галичини 1797. Пер. з нім. Мар’ян Мартинюк, Олена Павлишинець. Івано-Франківськ: Вавилонська бібліотека, 2017.
- Adobe General Terms of Use. <https://www.adobe.com/uk/legal/terms.html>.
- Art Blocks. <https://www.artblocks.io/articles/about-art-blocks>.
- Commission scrutinises safeguards for minors on Snapchat, YouTube, Apple App Store and Google Play under the Digital Services Act. 10 October 2025. <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/news/commission-scrutinises-safeguards-minors-snapchat-youtube-apple-app-store-and-google-play-under>.
- Dell’Erba, Mary. *Policy Considerations for STEAM Education*. Arts Education Partnership, 2019. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED595045.pdf>.
- Directive (EU) 2019/770 of the European Parliament and of the Council of 20 May 2019 on certain aspects concerning contracts for the supply of digital content and digital services (Text with EEA relevance). <https://eur-lex.europa.eu/eli/dir/2019/770/oj/eng>.
- DSA for YOUTh campaign. <https://better-internet-for-kids.europa.eu/en/news/dsa-youth-protecting-minors-design-campaign-here>.
- European strategy for a better internet for kids (BIK+). <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/strategy-better-internet-kids>.
- Freepik Terms of use. <https://www.freepik.com/legal/terms-of-use>.
- Guidelines on measures to ensure a high level of privacy, safety and security for minors online. Pursuant to Article 28(4) of Regulation (EU) 2022/2065. https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/PDF/?uri=OJ:C_202505519.
- Kowalski, Andrzej, and Tomasz Nowak. “Digital Asset Ownership in the Context of Virtual Reality: Legal and Ethical Considerations.” *Legal Studies in Digital Age* 2, no. 4 (2023): 38–47. <https://www.jlsda.com/index.php/lstda/article/view/24>.
- McCoy, Kevin. “Art and NFTs: Past and Future.” *The Columbia Journal of Law & The Arts* 45, no. 3 (2022). <https://doi.org/10.52214/jla.v45i3.10009>.
- OECD. *How’s Life for Children in the Digital Age?* OECD Publishing, 2025. <https://doi.org/10.1787/0854b900-en>.

- Policy guidance on AI for children*. <https://www.unicef.org/innocenti/reports/policy-guidance-ai-children>.
- Quiñones Vilá, Claudia Sofia. “A Brave New World: Maneuvering the Post-Digital Art Market.” *Arts* 12 (2023): 240. <https://doi.org/10.3390/arts12060240>.
- Regulation (EU) 2022/2065 of the European Parliament and of the Council of 19 October 2022 on a Single Market For Digital Services and amending Directive 2000/31/EC (Digital Services Act)* (Text with EEA relevance). <https://eur-lex.europa.eu/eli/reg/2022/2065/oj/eng>.
- Regulation (EU) 2023/1114 of the European Parliament and of the Council of 31 May 2023 on markets in crypto-assets, and amending Regulations (EU) No 1093/2010 and (EU) No 1095/2010 and Directives 2013/36/EU and (EU) 2019/1937* (Text with EEA relevance). <http://data.europa.eu/eli/reg/2023/1114/oj>.
- Regulation (EU) 2024/1689 of the European Parliament and of the Council of 13 June 2024 laying down harmonised rules on artificial intelligence and amending Regulations (EC) No 300/2008, (EU) No 167/2013, (EU) No 168/2013, (EU) 2018/858, (EU) 2018/1139 and (EU) 2019/2144 and Directives 2014/90/EU, (EU) 2016/797 and (EU) 2020/1828 (Artificial Intelligence Act)* (Text with EEA relevance). <https://eur-lex.europa.eu/eli/reg/2024/1689/oj/eng>.
- Safer Internet Day in Ukraine in wartime*. <https://better-internet-for-kids.europa.eu/en/news/safer-internet-day-ukraine-wartime>.
- SIC+ programme: Ukraine – Magnolia. <https://better-internet-for-kids.europa.eu/en/sic/ukraine>.

Bibliography

- Adobe General Terms of Use*. <https://www.adobe.com/uk/legal/terms.html>.
- Art Blocks*. <https://www.artblocks.io/articles/about-art-blocks>.
- Bezklubyi, Ihor. “«Mozhlyvist» ta «diisnist» yak katehorii intuityvnogo pidkходу v teorii piznannia intelektualnykh prav” [“‘Possibility’ and ‘reality’ as categories of the intuitive approach in the theory of intellectual rights”]. In *Aktualni problemy pryvatnoho prava Ukrainy: Zbirnyk statei do yuvileiu doktora yurydychnykh nauk, prof. N. S. Kuznetsovoi*, edited by R. Maidanyk and O. Kakhanovska, 19–31. Kyiv: Yurydychna praktyka, 2014 [in Ukrainian].
- Cabinet of Ministers of Ukraine. *Natsionalna stratehiia iz stvorennia bezbariernoho prostoru v Ukraini na period do 2030 roku* [National Strategy for Creating a Barrier-Free Environment in Ukraine for the Period until 2030]. Ordinance 366-p. April 14, 2021, March 25, 2025, 294-p. <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/366-2021-%D1%80#Text> [in Ukrainian].
- Cabinet of Ministers of Ukraine. *Natsionalna stratehiia rozvytku inkluzyvnogo navchannia na period do 2029 roku ta zatverdzhennia operatsiinoho planu zakhodiv z yii realizatsii na 2024–2026 roky* [National Strategy for the Development of Inclusive Education for the Period until 2029 and Approval of the Operational Plan of Measures for its Implementation for 2024–2026]. Ordinance 527-p. June 7, 2024. <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/527-2024-%D1%80#Text> [in Ukrainian].
- Cabinet of Ministers of Ukraine. *Natsionalna stratehiia zakhystu prav dytyny u sferi yustytysii na period do 2028 roku* [National Strategy for the Protection of Children’s Rights in the Field of Justice for the Period until 2028]. Order 708-p. July 14, 2025. <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/708-2025-%D1%80#Text> [in Ukrainian].
- Cabinet of Ministers of Ukraine. *Stratehiia tsyfrovoho rozvytku innovatsiynoi diialnosti Ukrainy na period do 2030 roku* [Strategy for the digital development of innovative activity in Ukraine for the period up to 2030]. Ordinance 1351-r. December 31, 2024. <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/1351-2024-%D1%80#Text> [in Ukrainian].
- Civil Code of Galicia 1797*. Translated by Maryan Martyniuk and Olena Pavlyshynets. Ivano-Frankivsk: Vavylonska biblioteka, 2017 [in Ukrainian].
- Commission scrutinises safeguards for minors on Snapchat, YouTube, Apple App Store and Google Play under the Digital Services Act*. 10 October 2025. <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/news/commission-scrutinises-safeguards-minors-snapchat-youtube-apple-app-store-and-google-play-under>.
- Convention on the Rights of the Child*. https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/995_021#Text [in Ukrainian].
- Dell’Erba, Mary. *Policy Considerations for STEAM Education*. Arts Education Partnership, 2019. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED595045.pdf>.
- Directive (EU) 2019/770 of the European Parliament and of the Council of 20 May 2019 on certain aspects concerning contracts for the supply of digital content and digital services* (Text with EEA relevance). <https://eur-lex.europa.eu/eli/dir/2019/770/oj/eng>.
- DSA for YOUTh campaign*. <https://better-internet-for-kids.europa.eu/en/news/dsa-youth-protecting-minors-design-campaign-here>.

- European strategy for a better internet for kids (BIK+)*. <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/strategy-better-internet-kids>.
- Freepik Terms of use*. <https://www.freepik.com/legal/terms-of-use>.
- Guidelines on measures to ensure a high level of privacy, safety and security for minors online*. Pursuant to Article 28(4) of Regulation (EU) 2022/2065. https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/PDF/?uri=OJ:C_202505519.
- Kowalski, Andrzej, and Tomasz Nowak. "Digital Asset Ownership in the Context of Virtual Reality: Legal and Ethical Considerations." *Legal Studies in Digital Age* 2, no. 4 (2023): 38–47. <https://www.jlsda.com/index.php/ljsda/article/view/24>.
- McCoy, Kevin. "Art and NFTs: Past and Future." *The Columbia Journal of Law & The Arts* 45, no. 3 (2022). <https://doi.org/10.52214/jla.v45i3.10009>.
- Ministry of Culture of Ukraine. *Regulations on Art School*. Order 686. August 9, 2018. <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/z1004-18#Text> [in Ukrainian].
- OECD. *How's Life for Children in the Digital Age?* OECD Publishing, 2025. <https://doi.org/10.1787/0854b900-en>.
- Policy guidance on AI for children*. <https://www.unicef.org/innocenti/reports/policy-guidance-ai-children>.
- Quiñones Vilá, Claudia Sofia. "A Brave New World: Maneuvering the Post-Digital Art Market." *Arts* 12 (2023): 240. <https://doi.org/10.3390/arts12060240>.
- Regulation (EU) 2022/2065 of the European Parliament and of the Council of 19 October 2022 on a Single Market For Digital Services and amending Directive 2000/31/EC (Digital Services Act)* (Text with EEA relevance). <https://eur-lex.europa.eu/eli/reg/2022/2065/oj/eng>.
- Regulation (EU) 2023/1114 of the European Parliament and of the Council of 31 May 2023 on markets in crypto-assets, and amending Regulations (EU) No 1093/2010 and (EU) No 1095/2010 and Directives 2013/36/EU and (EU) 2019/1937* (Text with EEA relevance). <http://data.europa.eu/eli/reg/2023/1114/oj>.
- Regulation (EU) 2024/1689 of the European Parliament and of the Council of 13 June 2024 laying down harmonised rules on artificial intelligence and amending Regulations (EC) No 300/2008, (EU) No 167/2013, (EU) No 168/2013, (EU) 2018/858, (EU) 2018/1139 and (EU) 2019/2144 and Directives 2014/90/EU, (EU) 2016/797 and (EU) 2020/1828 (Artificial Intelligence Act)* (Text with EEA relevance). <https://eur-lex.europa.eu/eli/reg/2024/1689/oj/eng>.
- Romovska, Zoryslava. *Simeinyi kodeks Ukrainy: Naukovo-praktychnyi komentar [Family Code of Ukraine: Scientific and Practical Commentary]*. Kyiv: In Yure, 2003 [in Ukrainian].
- Safer Internet Day in Ukraine in wartime*. <https://better-internet-for-kids.europa.eu/en/news/safer-internet-day-ukraine-wartime>.
- SIC+ programme: Ukraine – Magnolia. <https://better-internet-for-kids.europa.eu/en/sic/ukraine>.
- Simson, Olha. "Tsyfrove mystetstvo, blokcheinizatsiia ta NFT: yurydychnyi rozbir" ["Digital art, blockchainisation and NFTs: a legal analysis"]. Institute of Law Technology & Innovation. <https://ilti.com.ua/czifrove-mistecztvo,-blokchejn%D1%96zacz%D1%96ya-ta-nft-yuridichnij-rozb%D1%96r> [in Ukrainian].
- Verkhovna Rada of Ukraine. *Family Code of Ukraine*. Law of Ukraine 2947-III. January 10, 2002. <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2947-14?lang=en#Text> [in Ukrainian].
- Verkhovna Rada of Ukraine. *On Education*. Law of Ukraine 2145-VIII. September 5, 2017. <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2145-19?lang=en#Text> [in Ukrainian].
- Verkhovna Rada of Ukraine. *On Digital Content and Digital Services*. Law of Ukraine 3321-IX. August 10, 2023. <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/3321-20#Text> [in Ukrainian].

Tetiana Fedosieieva

PhD in Law, Associate Professor,

Department of Private Law, Faculty of Law,

National University of Kyiv-Mohyla Academy, Kyiv, Ukraine

<https://orcid.org/0000-0003-1521-2922>

t.fedosieeva@ukma.edu.ua

**CHILDREN'S CREATIVE ACTIVITIES IN THE DIGITAL ENVIRONMENT:
SPECIFIC LEGAL ISSUES**

Abstract

The article examines issues related to children's creative activities in the digital environment, considering the conditions that must be met for the proper implementation and effective protection of their rights. It reviews national legislation, EU acts, and the positions of scholars and practitioners related to ensuring children's safety on the Internet and shaping their digital experience. It analyses EU practices and policies related to the Internet for children, privacy and protection measures, digital services, and the activities of digital platforms, as well as the risks of AI. It is emphasized that measures introduced by the state should stimulate an increase in digital and media literacy among children, make their access to protection on digital platforms simple and understandable, stimulate public-private partnerships in the field of digital services, and provide for the direct involvement and consideration of children's opinions on issues that concern them. The importance of parents and other legal guardians participating in explaining the rules for using digital platforms to children is emphasized. Attention is drawn to the place of digital art in child development, and specific objects of digital creativity are highlighted. It is noted that trends in the development of digital creativity are important for art schools and should be considered in their activities. This requires certain changes in the legislation governing the activities of such schools. It is also important for the field of innovation, which requires creativity and a creative approach, and which should also be considered in the educational process. The article examines issues of children's educational and extracurricular creative activities, barriers that may hinder access to the digital environment, and ethical and legal rules for interaction in the digital environment. In this regard, national legislation is critically analyzed, and specific conclusions are drawn regarding the protection of children's rights and their consideration in the formulation of policies and rules related to digital services and AI.

Keywords: children's rights, minors, digitalization, artificial intelligence, effective protection of rights.

Матеріал надійшов 14.10.2025

Схвалено до публікації 21.11.2025

Оприлюднено 31.12.2025



Creative Commons Attribution 4.0 International License (CC BY 4.0)