

CZU: 347.77

REGIMUL JURIDIC AL BUNURILOR DIGITALE

Mircea GLADCHI,

doctor în drept, lector universitar,

Catedra „Drept public”, Academia „Ștefan cel Mare” a MAI

ORCID: 0000-0002-7815-083X

Rezumat

Reforma Codului Civil al Republicii Moldova din 2019, prin articolele 477 și 478, integrează era digitală în legislație, definind „conținutul digital” și „bunul digital” ca o simbioză între conținut imaterial (ex.: conturi electronice) și un drept subiectiv asociat. Aceasta extinde noțiunea tradițională de „bun” din art. 455, dar naște ambiguități: natura dreptului (patrimonial sau nepatrimonial?), distincția față de drepturile de proprietate intelectuală și imposibilitatea posesiei tradiționale. Inspirată din modelul american RUFADA, reglementarea protejează accesul la active digitale în cazuri de incapacitate sau deces, clasificând aceste „cvasilucruri” ca bunuri corporale, fără integrare deplină în proprietatea clasică. Exemplul francez al revânzării jocurilor pe Steam demonstrează potențialul recunoașterii lor ca obiecte de proprietate, supuse liberei circulații în UE. Lipsa detaliilor riscă incertitudini practice și distorsiuni teoretice, cerând o reevaluare doctrinală pentru o ancorare coerentă în patrimoniu.

Cuvinte-cheie: bun digital, conținut digital, drept patrimonial, proprietate intelectuală, revânzare digitală.

Summary

The 2019 reform of Moldova’s Civil Code, via Articles 477 and 478, adapts legislation to the digital age by defining „digital content” and „digital asset” as a symbiosis of immaterial content (e.g., electronic accounts) and an associated subjective right. This extends the traditional „asset” concept from Art. 455 but sparks ambiguities: the right’s nature (patrimonial or non-patrimonial?), its distinction from intellectual property rights, and the lack of traditional possession. Drawing from the U.S. RUFADA model, it safeguards access to digital assets in incapacity or death scenarios, classifying these „quasi-things” as incorporeal assets without full integration into classic property regimes. The French Steam games resale case highlights their potential as property objects under EU free circulation rules. Yet, insufficient details risk practical uncertainties and theoretical distortions, urging doctrinal reevaluation for coherent patrimonial embedding.

Keywords: digital asset, digital content, patrimonial right, intellectual property, digital resale.

În peisajul juridic al Republicii Moldova, intrarea în vigoare a Reformei Codului Civil la 1 martie 2019 a marcat un pas decisiv spre adaptarea legislației la era digitală. Prin introducerea articolului 477 în Codul Civil, legiuitorul a recunoscut explicit noțiunile de „conținut digital” și „bun digital”, deschizând calea pentru o reevaluare profundă a conceptului tradițional de „bun”. Articolul 455 din Codul Civil, care definește bunul ca incluzând lucrurile și drepturile patrimoniale, rămâne nemodificat, menținând accentul pe un cadru patrimonial esențial – fie materializat prin obiecte fizice, fie prin drepturi reale sau de creanță. Totuși, această noutate legislativă ridică întrebări esențiale: reprezintă „bunul digital” o simplă extensie a categoriei clasice de bunuri, o regulă specială suprapusă normei generale sau o instituție autonomă, care împrumută termenul „bun” pentru a descrie inovațiile digitale?

Evoluția rapidă a tehnologiilor informaționale amplifică aceste dileme, confruntând calificările juridice tradiționale – concepute adesea prin prisma obiectelor tangibile – cu realități imateriale și fluide. Un exemplu elocvent este statutul juridic al criptomonedelor, care oscilează între diverse interpretări în funcție de principiul de pornire și de cadrul național sau internațional. Acestea generează nu doar incertitudini în calificarea juridică, ci și provocări în evidența contabilă, atât la nivel local, cât și global. Revenind la noutatea din Codul Civil, ne confruntăm cu o întrebare fundamentală: extinde această prevedere sfera existentă a bunurilor sau introduce o paradigmă inovatoare, atașând conținuturilor digitale un regim hibrid?

Conform textului articolului 477, un „bun digital” presupune cumulativ două condiții: 1 - existența unui conținut digital sau a unui cont electronic (cum ar fi o poștă electronică, o rețea sau alt cont online); 2 - dreptul persoanei asupra acelui conținut sau cont. Spre deosebire de definiția clasică din articolul 435, care operează disjunctiv (lucruri sau drepturi patrimoniale), aici se impune o simbioză asimetrică: conținutul digital în sine nu este suficient pentru a califica ca „bun”, ci trebuie ancorat într-un drept subiectiv. Însă prevederea lasă ambiguu tipul de drept – patrimonial (de exemplu, un drept de creanță pentru stocarea conținutului) sau nepatrimonial (cum ar fi accesul la date personale sau drepturi de autor)? Utilizarea termenului „bun” în ultimul caz pare discutabilă, dat fiind că tradițional acesta implică un caracter patrimonial. Respectiv o altă ambiguitate apare reflectând la ceea ce presupune dreptul de autor asupra bunurilor digitale. Adică, pot fi confundate obiectele dreptului de proprietate intelectuală cu acele obiecte ale bunurilor digitale. Perspectiva însă este alta, dacă în cazul drepturilor de autor și a celor conexe manifeste aceste drepturi asupra creațiilor intelectuale, în cazul bunurilor digitale deținătorii acestora nu au nici un astfel de drept similar. Acesta se realizează prin stricta așa numita posesie digitală a obiectului în sine.

Scopul aparent al acestei reglementări se leagă strâns de articolul 478

din Codul civil, inspirat din practica americană a Actului Uniform Revizuit privind Accesul Fiduciar la Active Digitale (RUFADA) [1]. Totuși, RUFADA are un orizont relativ limitat, vizând accesul terților la conținuturi digitale în cazuri de incapacitate sau deces al persoanelor fizice (excluzând entitățile juridice), fără a revoluționa substanțial regimul general al bunurilor în dreptul civil. Din această perspectivă, articolul 477 propune o abordare „neconcurențială” și tranșantă, detașată de clasificările tradiționale ale bunurilor (corporale vs. incorporale). De pildă, dacă un conținut digital este furnizat pe un suport material (cum ar fi un CD sau DVD), acesta cade sub incidența regulilor privind bunurile corporale – o distincție care subliniază claritatea conceptului de „bun corporal” ca susceptibil de apropiere individuală (conform art. 455 alin. (2) Cod Civil).

Reflectând asupra acestei arhitecturi, „bunul digital” pare să se înscrie natural în categoria bunurilor incorporale – cele nereceptive la apropierea fizică. O clasificare expresă a bunurilor în corporale și incorporale, cu atașarea conținuturilor digitale la a doua categorie, ar putea clarifica lucrurile, eliminând necesitatea condiționării de un drept subiectiv specific. Existența însăși a conținutului digital ar putea justifica statutul de bun incorporeal, independent de regimul dreptului asociat. Alternativ, calificarea ar putea depinde de valoarea patrimonială a conținutului – economică sau sentimentală, așa cum subliniază chiar RUFADA –, dezvoltând astfel cadrul existent pentru a integra aceste active în relațiile civile.

Considerăm că astfel legiuitorul încearcă să atragă atenția asupra obiectelor respective și faptul că el încearcă, într-o oarecare măsură, să le dea un veșmânt juridic sub acoperământul bunurilor și al patrimoniului. De asemenea, anume prin faptul că legiuitorul le recunoaște, el totodată încercă să le confere anumite forme de protecție prin prisma diverselor instituții, inclusiv, poate că și prin prisma dreptului de proprietate? Însă, după cum a fost menționat acestea nu pot face obiecte ale dreptului de proprietate anume din cauza imposibilității manifestării atributului de posesiune. Situația respectivă poate crea mai multe probleme decât soluții, prin faptul că legiuitorul acceptă existența cvasilucrurilor redată în art. 477 și 478, dar nu le conferă protecții și reglementări amănunțite, cum ar fi, de exemplu, cazurile proprietății intelectuale, unde acestea sunt reglementate și definite amănunțit de legi speciale. Astfel pot fi create anumite precedente periculoase în practică, unde se încearcă de a le conferi acestor bunuri anumite statute de obiecte ale instituției în care acestea nu pot fi astfel deteriorându-se conceptele teoretice ale instituțiilor respective și de fapt creând probleme în aplicabilitatea integrală a instituției pentru bunurile date; care după cum am menționat anterior sunt „cvasilucruri” ce nu dețin toate elementele necesare pentru a fi considerate lucruri [2].

Un precedent interesant a fost creat în Franța, unde în 2019, o instanță de judecată din Paris s-a expus referitor la bunurile digitale deținute de o persoană în librăria sa de pe Steam [2]. Steam este o platformă globală de distribuție digitală a jocurilor video pentru Windows, Linux și MacOS, dezvoltată de Valve Corporation. Aceasta permite utilizatorilor să cumpere și să joace jocurile pe calculator [2]. Speța avea la bază problema revânzării jocurilor cumpărate de pe această platformă, adică cazurile când persoana după ce procura produsul digital dorea să îl vândă unui terț. Argumentul adus de companie a fost că – persoanele nu procură bunuri în formă digitală, dar mai degrabă un abonament de a accesa și a utiliza conținutul și serviciile oferite de platforma Steam [3]. Curtea însă a clasificat aceste achiziții ca licențe și nu ca abonamente, respectiv permițând posibilitatea de a efectua revânzarea echivalent jocurilor pe suport fizic. Curtea a argumentat că îngrădirea dată încalcă principiul consacrat în legislația europeană, și anume, *circuitul liber al bunurilor în interiorul Uniunii* [2], care presupune că toate bunurile comercializate pe teritoriul UE nu necesită o permisiune a proprietarului inițial pentru a fi recomercializate. După cum observăm în cazul indicat curtea a atribuit acestor bunuri digitale statut definitiv de lucruri (cvasilucruri). Aceasta i-a permis încadrarea obiectelor respective drept obiecte ale dreptului de proprietate sub concepția doctrinei franceze; ceea ce permite ulterior aplicarea tuturor celorlalte instituții de protecție și dispoziție ce le găsim în arsenalul dreptului de proprietate. O hotărâre definitivă în acest caz deocamdată nu există [4], dar presupunem că aceasta va fi menținută și de instanțele ierarhic superioare.

Reforma Codului Civil al Republicii Moldova din 2019, prin articolele 477 și 478, reprezintă un pas inovator spre integrarea conținuturilor digitale în cadrul patrimonial tradițional, definind „bunul digital” ca o simbioză între conținut imaterial și un drept subiectiv asociat. Această abordare, inspirată parțial din modelul american RUFADA, extinde noțiunea clasică de „bun” din art. 455, dar generează ambiguități profunde: de la tipul dreptului implicat (patrimonial sau nepatrimonial) până la distincția față de drepturile de proprietate intelectuală, unde posesia digitală nu echivalează cu proprietatea deplină. Deși scopul este să confere protecție acestor „cvasilucruri” fluide – confruntate cu provocări precum criptomonedele sau revânzarea jocurilor pe platforme ca Steam –, reglementarea riscă să creeze mai multe incertitudini decât soluții, lipsind clarificări detaliate similare celor din dreptul proprietății intelectuale. Exemplul francez, care recunoaște jocurile digitale ca obiecte de proprietate supuse liberei circulații în UE, ilustrează potențialul unei clasificări ca bunuri corporale, independent de drepturi asociate. În esență, legiuitorul moldovenesc semnalează o paradigmă hibridă, dar pentru o aplicare coerentă, este esențială o reevaluare doctrinală

care să ancoreze aceste active în patrimoniu, evitând distorsiuni teoretice și precedente periculoase.

Referințe bibliografice

- 1 Palamarciuc Vladimir. Inovația și Dilemele Juridice în Reforma Codului Civil din Republica Moldova. <https://juridicemoldova.md/3086/bunul-digital-inovatie-si-dilemele-juridice-reforma-codului-civil-din-republica-moldova.html>
- 2 Gladchi Mircea. *Obiectul dreptului de proprietate în sistemele de drept Europene - abordările categoriei de quasi-lucruri/The object of property right regulation in European legal systems – approaches on the quasi-things category*. În: Analele Științifice ale Academiei „Ștefan cel Mare” a MAI al R. Moldova. 2021, ed.13, p. 246-258.
- 3 French court rules country’s Steam users can resell their games. <https://www.gamesindustry.biz/articles/2019-09-19-french-court-rules-country-s-steam-users-can-resell-their-games> (accesat la 25.10.2025).
- 4 Valve will appeal French courts ruling that Steam cannot ban resale of ‘dematerialised’ games (updated) by Dominic TARASON, published September 19, 2019. <https://www.pcgamer.com/french-courts-rule-that-steam-cannot-ban-resale-of-dematerialised-games> (accesat la 24.10.2025).