

СТАТЬИ

ПРАВОВАЯ ПРИРОДА МЕТАВСЕЛЕННОЙ

А.Д. Севергин

Санкт-Петербургский государственный университет
199034, Россия, г. Санкт-Петербург, Университетская наб., 7–9

Аннотация

В статье рассматривается вопрос о том, что представляет собой правовая природа метавселенной. Метавселенная представляет собой сеть виртуальных миров, которые в итоге образуют сложный объект правового регулирования в том смысле, что она может регулироваться нормами различных отраслей права. Основной целью настоящей статьи является раскрытие правовой природы метавселенной с точки зрения права. Для достижения поставленной цели автором была разработана собственная методология установления правовой природы, заключающаяся в сопоставлении схожих с метавселенной объектов, но которые уже регулируются нормами права. Таковыми с точки зрения автора являются Интернет, веб-сайты, многопользовательские онлайн-видеоигры и виртуальное пространство в целом. В ходе исследования метавселенная сопоставляется с указанными объектами для выявления их сходств и отличий. С одной стороны, многогранность метавселенной позволяет определить ее с точки зрения российского права как информацию, объект права интеллектуальной собственности, или как средство коммуникации. С другой стороны, делается вывод, что метавселенная схожа со сравнимаемыми объектами лишь в самой общей части, а их различия являются настолько существенными, что сведение правовой природы метавселенной лишь к одному из них не позволяет в полной мере отразить ее особенности. На основе исследования, автор приходит к следующим выводам: специфика метавселенной позволяет говорить о необходимости ее рассмотрения как виртуального пространства *sui generis*; метавселенная, выступая новой политической, экономической и социальной экосистемой, может быть рассмотрена как особая среда, в которой действует право (по аналогии с иными пространственными категориями). Автором предполагается, что дальнейшее правовое регулирование метавселенной должно строиться с учетом этого момента.

Ключевые слова

метавселенная, правовая природа, видеоигры, виртуальное пространство, Интернет, веб-сайты

Конфликт интересов

Автор сообщает об отсутствии конфликта интересов.

Финансирование

Исследование не имеет спонсорской поддержки.

Для цитирования

Севергин, А.Д. (2023). Правовая природа метавселенной. *Цифровое право*, 4(4), 36–53. <https://doi.org/10.38044/2686-9136-2023-4-4-1>

Поступила: 10.10.2023, принята в печать: 13.11.2023, опубликована: 28.12.2023

ARTICLES

LEGAL NATURE OF THE METAVERSE

Aleksandr D. Severgin

St Petersburg University

7–9, Universitetskaya emb., St Petersburg, Russia, 199034

Abstract

Representing a network of virtual worlds, the metaverse ultimately forms a complex object of legal regulation due to the possibility of its normalization according to the provisions of different branches of law. The present work sets out to reveal the legal nature of the metaverse from a legal perspective. The selected methodology for determining its legal nature consists in comparing objects that are similar to the *metaverse*, but are already regulated by legal provisions. Such objects include the Internet, websites, multiplayer online video games, and virtual space in general. In order to identify their similarities and differences, the metaverse is compared to the specified objects. While the multifaceted nature of the metaverse permits its definition from a Russian legal perspective as information, as an object of intellectual property, or as a means of communication, the metaverse resembles the compared objects only in the most general way, while their differences are so significant that reducing its legal nature to only one of them does not fully account for its salient characteristics. By analogy with other spatial categories, but taking into account its specific features, the metaverse can be considered as a virtual space *sui generis*. While there is a lack of current legal regulation to support such a conclusion, future legislation of the metaverse should be built with this in mind.

Keywords

metaverse, legal nature, videogames, virtual space, Internet, websites

Conflict of interest

The author declares no conflict of interest.

Financial disclosure

The study has no sponsorship.

For citation

Severgin, A.D. (2023). Legal nature of the metaverse. *Digital Law Journal*, 4(4), 36–53. <https://doi.org/10.38044/2686-9136-2023-4-4-1>

Submitted: 10 Oct. 2023, accepted: 13 Nov. 2023, published: 28 Dec. 2023

Введение

Метавселенную можно определить как сеть виртуальных миров, функционирующую в режиме реального времени и сочетающую в себе физическое и цифровое пространство посредством конвергенции Интернета и веб-технологий альтернативной и дополненной реальностей. Вопрос о том, что она представляет собой с точки зрения права, практически не рассматривался ни в отечественной, ни в зарубежной литературе. Однако, на наш взгляд, лишь определив ее правовую природу, мы можем строить дальнейшие рассуждения о том, как должно осуществляться ее правовое регулирование.

Поскольку метавселенная к моменту написания настоящей статьи напрямую не регулируется ни одним правовым порядком, устанавливать ее правовую природу следует иными методами,

чем поиск дефинитивных норм. В связи с отсутствием единого ответа на вопрос о методе установления правовой природы объектов, которые пока правом не охвачены, автором была предложена собственная методология, предполагающая сравнение метавселенной с объектами, потенциально схожими с ней по своей сущности, но которые уже регулируются действующими нормами права. В качестве таких объектов мы можем выделить виртуальное пространство, а также «подпространства»: Интернет, веб-сайт и многопользовательскую онлайн-игру.

Упомянутые «подпространства» схожи по целому ряду признаков: 1) по внешним характеристикам: они связаны с компьютерными технологиями и программами для ЭВМ, являются сложными объектами; 2) их использование порождает схожие правовые проблемы, которые с определенной долей условности можно охарактеризовать как проблемы виртуального права; 3) их функционирование не ограничивается территорией одного государства, а пересекает государственные границы, в связи с чем возникают вопросы разграничения юрисдикции и определения применимого права — такие же, какие встают применительно к отношениям, существующим в реальном мире; 4) их функционирование, кроме самого Интернета, основывается на информационно-телекоммуникационной сети «Интернет».

Проведем сравнительный анализ метавселенной с указанными явлениями. Поскольку исследование правовой природы предполагает учет содержания правовых норм, правовая природа одного и того же явления может значительно различаться в зависимости от правовой системы, в рамках которой она исследуется¹. С учетом отсутствия какого-либо международного правового регулирования, в контексте которого возможно было бы разрешить вопрос о правовой природе метавселенной, он будет исследоваться в настоящей работе в контексте права РФ, если прямо не будет указано иное.

Дискуссия

Метавселенная и Интернет

В научной литературе под Интернетом обычно понимают глобальную систему информационных сетей, предназначенную для передачи информации с помощью компьютерных средств. Примечательно, что Федеральный закон от 27 июля 2006 г. 149-ФЗ «Об информации, информационных технологиях и о защите информации» (далее — Закон об информации) не предусматривает определения понятия сети «Интернет»², ограничиваясь лишь ее отнесением к разновидности информационно-телекоммуникационных сетей. Такой подход законодателя удачно отражает существенные характеристики Интернета как объекта, который, в сущности, представляет собой глобальную систему объединенных компьютерных сетей.

¹ Показателен следующий пример: по отечественному законодательству животные признаются имуществом, тогда как законодательство Индии признает животных объектами живой природы. Так, Высокий суд штата Уттаракханд в решении от 4 июля 2018 г. по делу Нараян Дутт Бхатт против Союза Индии и других фактически признал животных субъектом права. Разница правовой природы в зависимости от правовой системы в настоящем примере видится существенной (NARAYAN DUTT BHATT V. UNION OF INDIA AND OTHERS 2018 UTR 613).

² Существуют правовые порядки, установившие законодательную дефиницию категории «Интернет». К ним относятся, например, США (Anisimova A. (2015)).

В исследованиях, касающихся метавселенной, встречаются различные мнения о том, каким образом она должна быть технически реализована³. Однако ни в одной из работ не указывается, что Интернет будет заменен метавселенной. Напротив, отмечается, что технология метавселенной «накладывается» на Интернет, основывается на нем, поскольку целью метавселенной является создание иммерсивного Интернета⁴. Неслучайно в своем докладе Полицейская служба Европейского союза (далее — Европол) определяет метавселенную как следующий этап развития Интернета⁵. Таким образом, метавселенная представляет собой способ получения доступа к функциям Интернета, и ее следует рассматривать скорее как «параллельный» Интернет: по-видимому, метавселенная и Интернет будут сосуществовать, но метавселенная будет дублировать его содержание (информацию) в иной, иммерсивной⁶ форме.

Не менее важным отличием Интернета от метавселенной выступает отсутствие соответствующего уровня децентрализации. Интернет — это открытая и децентрализованная сеть, которая глобально не принадлежит ни одной организации⁷. В свою очередь, метавселенные разрабатываются различными компаниями, в некоторых случаях — государствами⁸.

Таким образом, во-первых, иммерсивность метавселенной приводит к появлению новых общественных отношений по сравнению с Интернетом, поскольку создание «нового пользовательского опыта» выступает ее целью. Во-вторых, отмеченная разница в децентрализации подразумевает наличие в метавселенной еще одного субъекта — ее разработчика, что абсолютно несвойственно Интернету. В-третьих, ввиду различий в технической природе в метавселенной отсутствует целый ряд отношений, связанных с аппаратным обеспечением функционирования Интернета (например, отношения по поводу прокладывания линий связи или создания аппаратной инфраструктуры исключительно применительно к метавселенной). Наконец, по сути, Интернет представляет собой систему взаимосвязанных компьютерных сетей, в то время как метавселенная — сеть взаимосвязанных виртуальных пространств, существующих на основе Интернета.

³ Мы можем обнаружить такой подход в большей части научной литературы (Bhattacharya, et al., (2023), Park & Kim (2022)), кроме того, об этом также свидетельствуют позиции лиц, работающих в ИТ. См., например, взгляды М. Болла и Р. Костера: Ball, M. (2021, June 29). *Framework for the Metaverse*. MatthewBall.co. <https://www.matthewball.vc/all/forwardtothemetaverseprimer>; Koster, R. (2021, September 2). *Online world or metaverse?* Raph Koster's website. <https://www.raphkoster.com/2021/09/02/online-world-or-metaverse/>.

⁴ В большинстве случаев метавселенная определяется именно через понятие «иммерсивного Интернета» (Ho et al., (2023)).

⁵ Europol Innovation Lab. (2022). *Policing in the metaverse: What law enforcement needs to know*. Europol. <https://www.europol.europa.eu/cms/sites/default/files/documents/Policing%20in%20the%20metaverse%20-%20what%20law%20enforcement%20needs%20to%20know.pdf>

⁶ От английского слова *immersive*, означающего эффект присутствия, полного погружения.

⁷ Интернет является открытой и децентрализованной сетью не в абсолютном смысле. Государства предпринимают попытки подчинить его своей юрисдикции, создавая отдельное регулирование (например, так называемый Великий китайский файрвол, внутренняя сеть КНДР). Однако такие ограничения не влияют на «общий» Интернет, а имеют место в рамках определенной юрисдикции: государство, блокируя определенную информацию на своей территории (например, признав ее экстремистской), не удаляет ее автоматически из всей системы.

⁸ Особенно показателен опыт азиатских стран, которые принимают нормативные акты, связанные с метавселенными. Например, Министерство промышленности и информации Китая опубликовало в сентябре план развития метавселенных (сходные новости можно обнаружить от государственных органов Японии и Южной Кореи) (Xinhua. (2023, September 10). *China unveils action plan to step up metaverse development*. The State Council of the People's Republic of China. http://english.www.gov.cn/news/202309/10/content_WS64fda9dac6d0868f4e8df594.html).

Указанные различия в сущностях Интернета и метавселенной свидетельствуют о том, что и правовые природы их должны быть различны. Мы можем также проследить это на уровне нормативно-правового регулирования. Так, в российском законодательстве Интернет понимается как информационно-телекоммуникационная сеть, но метавселенная не является такой сетью. Следовательно, к ней не могут быть применены, например, нормы Федерального закона от 7 июля 2003 г. № 126-ФЗ «О связи», регулирующие вопросы создания и эксплуатации линий связи.

С учетом изложенного мы приходим к выводу, что метавселенная по правовой природе информационно-телекоммуникационной сетью не является, т.е. метавселенная и Интернет — разнорядковые явления.

Метавселенная и веб-сайт

Мы определили, что метавселенная может функционировать только на основе сети «Интернет». Между тем сайт в сети «Интернет» является одной из структурных единиц Интернета. В этой связи возникает вопрос: можно ли рассматривать метавселенную как особую разновидность веб-сайта?

Под «веб-сайтом» обычно понимаются данные, находящиеся в сети «Интернет» под уникальным адресом, доступ к которым осуществляется с помощью браузера. Отечественное законодательство понимает под сайтом в сети «Интернет» совокупность программ (и иной информации) для ЭВМ, доступ к которым осуществляется через сеть «Интернет» по доменному имени и (или) сетевым адресам, которые позволяют идентифицировать сайт (ст. 2 Закона об информации). Таким образом, сущность веб-сайта — информация (данные), находящаяся в сети «Интернет» под уникальным веб-адресом. Это определение признается и на международном уровне⁹. Ввиду этого сходство веб-сайта и метавселенной проявляется в том, что каждый из объектов представляет собой совокупность программ (иной информации) для ЭВМ. Следовательно, веб-сайт и метавселенная сущностно схожи, поскольку представляют собой информацию. Более того, эта сущностная сторона веб-сайта отражена в ст. 2 Закона об информации.

Сходство веб-сайта и метавселенной обнаруживается и на уровне общественных отношений. Так, общественные отношения, возникающие по поводу использования веб-сайтов, многочисленны и могут складываться между различными субъектами: пользователями сайта, владельцем веб-сайта и его посетителями, владельцем веб-сайта и провайдером хостинга. Эти отношения могут возникать для разных целей: социальных (чаты, форумы), экономических

⁹ Веб-сайт упоминается в целом ряде директив Европейского союза, см., например: Directive 2011/83/EU, The European Parliament and the Council of 25 October 2011 on Consumer Rights amending Council Directive 93/13/EEC and Directive 1999/44/EC of The European Parliament and of the Council and Repealing Council Directive 85/577/EEC and Directive 97/7/EC of the European Parliament and of the Council Text With EEF Relevance, 2011 O.J. (L 304/64); Directive 2016/2102 EU of the European Parliament and of the Council of 26 October 2016 on the Accessibility of the Websites and Mobile Applications of Public Sector Bodies, 2016 O.J. (L 327/1). Кроме того, употребление указанного термина в схожем ключе обнаруживается в докладах и других документах таких международных организаций, как Всемирная организация интеллектуальной собственности (*World Intellectual Property Organization (WIPO)*) и Международный союз электросвязи (*International Telecommunication Union (ITU)*) (далее — МСЭ), см., например: WIPO. Standard ST.90. Recommendation for processing and communicating Intellectual Property data using Web APIs (Application Programming Interfaces), amended by CWS on Nov. 25, 2022. <https://www.wipo.int/export/sites/www/standards/en/pdf/03-90-01.pdf>; ITU. (n.d.). Recommendation ITU-T K.35. Bonding configurations and earthing at remote electronic sites. <https://www.itu.int/rec/T-REC-K.35-202021-I/en>

(интернет-магазины) и т.д. Кроме того, они могут возникать по поводу различных аспектов функционирования веб-сайта: программирования, запуска, изменения. Подобные общественные отношения могут складываться и в рамках метавселенной, поскольку она, как было указано ранее, подразумевает создание иммерсивного Интернета, а следовательно, и его содержания — веб-сайтов. Это позволяет утверждать, что в своей основе и правовые природы веб-сайта и метавселенной схожи.

Тем не менее между веб-сайтом и метавселенной есть и различия. Во-первых, доступ с помощью сетевого адреса или доменного имени, являющийся неотъемлемой частью веб-сайта, не соответствует концепции метавселенной, поскольку она сама по себе является непосредственно способом получения доступа к функциям сети «Интернет» без привязки к сетевому адресу. Во-вторых, с концептуальной точки зрения метавселенная претендует на статус «параллельного Интернета», следовательно, она должна включать в себя и его структурные единицы. В этом плане согласимся с М.А. Рожковой, отмечающей, что метавселенная вряд ли будет окончательно избавлена от такой составляющей, как веб-сайт¹⁰. В-третьих, метавселенная представляет собой более сложный объект, чем веб-сайт, поскольку последние, по крайней мере на сегодня, не могут позволить себе, например, создавать «виртуальные рабочие места»¹¹, что в метавселенной, напротив, является возможным.

В связи с этим возникает вопрос: затрагивают ли эти различия вопрос об общности правовых природ веб-сайта и метавселенной? Мы видим, что, с одной стороны, веб-сайт рассматривается на уровне права в качестве информации и что метавселенная тоже представляет собой информацию. С другой стороны, термин «информация» характеризует правовую природу метавселенной в обобщенном виде, но не раскрывает полностью ее специфики. Таким образом, необходимо дальнейшее сравнение метавселенной с другими объектами в поисках более точного ответа на вопрос о ее правовой природе.

В практическом плане общность правовых природ метавселенной и веб-сайта позволяет предположить, что, скорее всего, в будущем на метавселенные будет распространено нормативное регулирование в области информации: запрет на распространение экстремистских материалов и т.д. Однако поскольку информация — обобщенная характеристика правовой природы метавселенной, уточнение правовой природы метавселенной способно пролить свет на то, как отношения по поводу метавселенных будут регулироваться в будущем в иных аспектах.

Метавселенная и многопользовательская онлайн-игра

В литературе встречаются различные мнения о том, что следует понимать под видеоиграми¹². Согласно кембриджскому словарю под видеоигрой подразумевается «игра, в которой игрок управляет движущимися картинками на экране, нажимая на кнопки». В медиафилософском

¹⁰ В работе, фактически отмечается, что веб-сайты будут составлять структурные единицы метавселенной (Rozhkova, (2022)).

¹¹ Это прямо указывается в официальной стратегии «Метавселенная Дубая», опубликованной на сайте Правительства ОАЭ (Government of UAE. (2023, 7 November). Dubai Metaverse Strategy. <https://u.ae/en/about-the-uae/strategies-initiatives-and-awards/strategies-plans-and-visions/government-services-and-digital-transformation/dubai-metaverse-strategy>).

¹² Не углубляясь в дискуссии, касающиеся разграничения общепринятых в литературе терминов «компьютерная игра» и «видеоигра», отметим, что второй термин, по нашему мнению, предпочтителен ввиду того, что он не исключает, например, мобильные игры (Ovcharov, (2021)).

дискурсе видеоигры воспринимаются как разновидность новых медиа¹³. В контексте социальных наук авторы понимают под ними игры, в которые возможно играть с помощью аудиовизуальных устройств и в основе которых может лежать сюжет¹⁴. В правовом дискурсе также предпринимаются попытки дать определение понятию компьютерной игры. Например, А.А. Васильев и Ю.В. Печатнова определяют видеоигру как интерактивный мультимедийный продукт, состоящий из разнородных результатов интеллектуальной деятельности (Vasil'ev & Pechatnova, 2021). Как отмечается в публикации «Правовой статус видеоигр: сравнительный анализ национальных подходов», ввиду многообразия видеоигр некоторые авторы утверждают, что единственное объединяющее их звено — тот факт, что все они запускаются с помощью компьютерной программы¹⁵.

Таким образом, основу видеоигр как объекта составляют сама игра в культурном смысле; возможность участия в игре лишь с помощью технологических средств, а также формируемое «игровое виртуальное пространство»¹⁶. Поэтому видеоигры в целях настоящей работы могут быть определены как созданные компьютерными средствами виртуальные среды, имеющие визуальную составляющую и функционирующие на основе игровых механик (правил)¹⁷.

В свою очередь, законодательное определение видеоигр отсутствует в большинстве правовых систем, и РФ не является исключением. Однако их правовая природа все же может быть установлена. Как справедливо отмечается в литературе, видеоигры имеют четыре ключевых аспекта для правовой квалификации: они являются результатом интеллектуальной деятельности, информацией, собственно игрой и средством коммуникации. Следовательно, видеоигры выступают объектом регулирования информационного законодательства и права интеллектуальной собственности. Так, содержание видеоигры может квалифицироваться как информация по ст. 2 Закона об информации¹⁸. В аспекте права интеллектуальной собственности они могут быть квалифицированы как сложные объекты по ст. 1240 ГК РФ¹⁹. Что касается правовой квалификации видеоигры в качестве игры, то она хотя и имеет значение для права в методологическом контексте — в вопросах соотношения виртуального и реального²⁰, но не имеет

¹³ Такой подход отражается в отечественных и зарубежных исследованиях (Galanina & Vetushinskij (2019), Vetushinskij (2015), Bogost (2011)).

¹⁴ Заметим, что сюжет является скорее «факультативным» признаком видеоигры, хотя, бесспорно, что в большинстве видеоигр он присутствует (Frasca, (2004), Esposito, (2005), Nilsson, et al (2023)).

¹⁵ Ramos, A., Rodríguez, A., López, L., Abrams, S., & Meng, T. (2013). *The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches*. WIPO. https://www.wipo.int/edocs/pubdocs/en/wipo_report_cr_vg.pdf

¹⁶ В этом ключе следует заметить социокультурные исследования видеоигр, способствующие познанию их правовой природы (Uygaj (2007), Lobanova (2022)).

¹⁷ Заметим, что правила игры во многом могут рассматриваться через призму структуры норм права (Arkhipov (2015)).

¹⁸ Махортов, С. (2022, 22 ноября). Подходы к регулированию внутриигровой собственности и обороту игровой валюты в странах мира. Научно-технический центр ФГУП «ГРЧЦ». https://rdc.grfc.ru/2022/11/game_property_regulation/

¹⁹ В целях большей объективности отметим, что данная позиция является дискуссионной. Существует несколько подходов к правовой природе видеоигр: как к программам для ЭВМ или базам данных (Roshchenko, 2022); как к сложным объектам (Gabysheva & Mutal'eva (2019) и ряд других). Автор придерживается второй позиции, поскольку видеоигры в действительности являются «чем-то большим», чем программы для ЭВМ, поскольку включают в себя иные результаты интеллектуальной деятельности: от сюжета и персонажей до музыкального сопровождения и графической составляющей.

²⁰ В литературе приводится в пример следующий вопрос: могут ли многопользовательские ролевые игры с обязательным правилом об отыгрыше роли (правила, предусматривающие действия и речь только от лица воображаемого персонажа — *roleplay enforced*) подпадать под требования информационного законодательства? (Arkhipov et al., 2023).

принципиального значения для определения правовой природы метавселенной, поскольку последняя не является игрой, что будет указано далее. Что касается коммуникативного качества видеоигр, то необходимо отметить следующее.

По нашему мнению, только особая разновидность видеоигр — многопользовательские онлайн-игры — выступает в качестве средства коммуникации, поскольку их отличают участие в игровом процессе неопределенного количества игроков, между которыми происходит взаимодействие и есть техническая возможность общения²¹. В связи с этим разработчик многопользовательской онлайн-игры может быть квалифицирован в качестве организатора распространения информации для целей ст. 10.1 Закона об информации²².

С учетом этого сходство многопользовательской онлайн-игры и метавселенной обнаруживается в следующем. Во-первых, они позволяют участвовать в них неопределенному кругу пользователей через цифровые репрезентации — аватары. Во-вторых, метавселенная и онлайн-игры предполагают наличие отношений, возникающих исключительно «внутри» них, например по поводу виртуальной собственности. В-третьих, в каждом случае существует возможность взаимодействия между пользователями.

Сходство многопользовательских онлайн-игр и метавселенной как объектов позволяет сделать вывод о близости их правовых природ. Так, метавселенная может быть квалифицирована в качестве объекта интеллектуальной собственности, поскольку, как и многопользовательская онлайн-игра или любая другая видеоигра, она представляет собой сложный объект по смыслу гражданского законодательства, включая в себя несколько охраняемых результатов интеллектуальной деятельности: программу для ЭВМ, базы данных, объекты смежных прав и др.²³ Вопросы виртуальной собственности в обоих случаях формально отвечают признакам цифровых прав, закрепленных в ст. 141.1 ГК РФ, что, в свою очередь, означает применимость этих положений к соответствующему имуществу и дополнительно может указывать на сходство их правовых природ²⁴. Метавселенная и многопользовательская онлайн-игра могут быть квалифицированы в качестве информации, а их разработчики — в качестве организаторов распространения информации. Указанное демонстрирует, что правовые природы метавселенной и многопользовательских онлайн-игр сущностно схожи. Однако между ними существуют и различия, которые не позволяют в полной мере говорить об идентичности их правовых природ.

²¹ По большому счету именно эти характеристики выделяют многопользовательскую онлайн-игру от иных видов (Buribaev & Gachina, (2021)).

²² Об этом свидетельствует практика Роскомнадзора, который в 2023 г. включил компанию “Proxima Beta” в реестр организаторов распространения информации. Вместе с ней в перечень попала видеоигра издателя “PUBG Mobile”, как соответствующая информационная система. Добавление разработчика многопользовательской онлайн-игры связано с тем, что сама онлайн-игра соответствует признакам информационной системы, которая предназначена для распространения информации (Ведомости. (2023). Роскомнадзор внес видеоигру в реестр распространителей информации. Сетевое издание Ведомости. <https://www.vedomosti.ru/technology/news/2023/10/27/1002849-roskomnadzor>). См. также реестр организаторов распространения информации в сети «Интернет» (<https://rkn.gov.ru/opendata/7705846236-InformationDistributor/>).

²³ Обращаясь к научной литературе, отметим, что еще более точно метавселенные и видеоигры с точки зрения права интеллектуальной собственности могут быть квалифицированы как мультимедийные продукты, которые упоминаются в ст. 1240 ГК РФ. По мнению Е.С. Котенко, мультимедийный продукт обладает следующими характеристиками в совокупности: сложность, виртуальность и интерактивность. Наличие всех этих признаков теоретически дает основания полагать, что метавселенная и видеоигра могут рассматриваться в таком ключе (Kotenko, 2010).

²⁴ Отмечается, что в соответствии со статьей 141.1 ГК РФ к цифровым правам могут относиться любые объекты, помещенные в цифровое пространство (Zverev (2022)).

В литературе справедливо отмечается, что «понятие метавселенной необязательно пересекается с понятием многопользовательской компьютерной игры» и что «компьютерным играм, в отличие от неигровых виртуальных миров и метавселенных, присущи свойства, характерные для иных видов игр в человеческой культуре». Действительно, концептуально метавселенная не преследует «развлекательную» цель, которая составляет основу большинства многопользовательских онлайн-игр²⁵. Отличия обнаруживаются в функциональном плане и в целях использования. Так, сам факт наличия «неигровых» пространств в метавселенной позволяет сделать вывод, что последние необязательно выполняют функции игр и не создаются только для развлечений. В то же время мы можем обнаружить, что метавселенная включает в себя «игровые пространства», которые фактически являются многопользовательскими онлайн-играми. Это приводит к мысли о том, что метавселенная и многопользовательские онлайн-игры — объекты разного порядка.

Другим значимым отличием метавселенной от многопользовательской онлайн-игры является более тесная связь с реальным миром. Большинство многопользовательских онлайн-игр так или иначе предполагают «несерьезность»²⁶. Метавселенная же стремится стать более «серьезным» объектом, отражая в том числе объекты мира реального, что в результате приводит к тому, что значимость для человека общественных отношений, складывающихся в метавселенной, стороной которых он является, становится сопоставимой со значимостью для него аналогичных отношений в реальном мире.

Отличия обнаруживаются и на уровне общественных отношений, возникающих по поводу объектов. Во-первых, пользователь многопользовательской онлайн-игры не может выйти за ее «пределы», оставаясь в рамках соответствующего приложения; метавселенная, напротив, имеет такую особенность, как функциональная совместимость (возможность перехода между ее «подпространствами»), что также порождает новые отношения²⁷. Во-вторых, метавселенная предполагает возможность появления в ней отношений, которые не могут возникать в многопользовательских онлайн-играх, за счет более широкого функционала: последние имеют ограниченный функционал, основанный на правилах игры. Метавселенные концептуально выходят за эти пределы, предоставляя, например, право пользования муниципальными и государственными услугами²⁸.

²⁵ Самитов А. (2022, 11 мая). Геймдиректор Final Fantasy XIV о разнице между ММО и метавселенными: «Метавёрс не имеет ничего общего с развлечениями». DTF. <https://dtf.ru/gameindustry/1190785-geymdirektor-final-fantasy-xiv-o-raznits-mezhdu-mmo-i-metavselennymi-metavers-ne-imeet-nichego-obshchego-s-razvlecheniyami>

²⁶ Критерии «серьезного — несерьезного» применительно к данному перечню вопросов означают вопрос наличия или отсутствия социально-вальной ценности предмета общественных отношений для определения семантических пределов права (Arkhipov (2019)).

²⁷ Например, цифровая репрезентация — аватар, — будучи единой для всей метавселенной, переносит с собой соответствующие активы, добытые, например, в игровом «подпространстве», в другие «подпространства», и те сохраняются при переходе (Ponkin (2023)).

²⁸ Например, в Южной Корее, планирующей запустить собственную метавселенную, в которой согласно пресс-релизу смогут участвовать все желающие (предполагается, что в этой метавселенной будет возможность осуществления государственных услуг) (Seoul Metropolitan Government. (2021, August 11). First local gov't to start new-concept public service with Metaverse platform. <http://english.seoul.go.kr/seoul-first-local-govt-to-start-new-concept-public-service-with-metaverse-platform/>). Аналогичную стратегию разрабатывает и Япония, в том числе в аспекте правовых проблем, порождаемых метавселенной (Abe, Ikubo & Katayama. (2023, August 18). The Japanese government's approach to legal issues in Metaverse. <https://www.aiklaw.co.jp/en/whatsnewip/2023/08/18/4269/>). См. также планы японских компаний по созданию сети взаимосвязанных метавселенных: Fee, W. (2023, May). Chicken first, egg later — Japan's need for a macroscopic view of the metaverse. Forkast. <https://forkast.news/chicken-first-egg-later-japan-metaverse/amp/>).

Для ситуаций, в которых необходимо отграничение тех виртуальных отношений, в которые может вмешиваться право, сначала в западной, а затем и в отечественной доктрине был разработан так называемый тест магического круга. Суть данного теста заключается в том, что в случае, если виртуальные отношения вторгаются в реальный мир, а не существуют обособленно, то к таким отношениям должно применяться право реального мира. Однако в последних исследованиях отмечается возросшая критика концепции «магический круг» в связи с тем, что фактическая грань между «виртуальным» и «реальным» становится все менее заметной. На это обращает внимание В.В. Архипов, конкретизировавший концепцию магического круга следующим образом: «[е]сли правоприменительное решение нацелено на общественное отношение, предмет которого несерьезен (не имеет социально-валютной ценности) и при этом фантазиен (его функциональность не соответствует функциональности, соотносимой с центральным значением понятия, используемого в соответствующем правовом тексте), такое решение будет абсурдным, и потому оно не может применяться и (или) должно быть отменено».

На наш взгляд, развитие метавселенной в еще большей степени стирает эту грань, что позволяет ставить вопросы, которые ранее казались бы излишне футуристичными. Тот факт, что метавселенная предполагает более тесную связь с реальным миром, порождает ситуации, при которых возникает вопрос о применимости норм права, которые с очевидностью неприменимы к многопользовательским онлайн-играм в силу их «несерьезности». Какие последствия, например, будет иметь забастовка или митинг перед такими «метагосударственными органами»? В некоторых онлайн-играх проводятся специальные митинги, организованные сообществом, притом как юмористического, так и непосредственно протестного характера²⁹. Определенно, привлечение к ответственности за нарушение правил организации либо проведения митинга, по ст. 20.2 Кодекса Российской Федерации об административных правонарушениях от 30.12.2001 № 195-ФЗ (далее — КоАП РФ), в видеоигре представляется крайне абсурдным. А если представить ситуацию, что такие действия будут проведены у здания органа государственной власти в метавселенной, насколько абсурдными и несерьезными видятся данные правила? Будут ли указанные отношения правовыми?

Хотя возможность применения КоАП РФ, с одной стороны, выглядит несколько курьезной, но, с другой стороны, в такой ситуации может быть нарушена деятельность органа власти в том плане, что митингующие будут различными способами ее «саботировать». Такой пример может казаться странным, но в прошлом году Барбадос заявил об открытии своего посольства в метавселенной, где планируется в дальнейшем выдавать визы³⁰. Если такая возможность будет реализована, в какой мере законодательство Барбадоса будет «вторгаться» в это виртуальное пространство? Или логически противоречивой выглядит ситуация, при которой само судебное заседание, проведенное в виртуальном пространстве, может быть квалифицировано как проведение игр или

²⁹ Libris. (2021, July 24). Создатель WoW отрекся от Blizzard, покаяния бывшего и нынешнего боссов, бойкот со стороны СМИ и забастовка. Goharu. <https://www.goha.ru/sozdatel-wow-otrekhsya-ot-blizzard-pokayaniya-byvshego-i-nyнешnego-bossov-bojkot-so-storony-smi-i-zabastovka-dof1zvR>

³⁰ РИА. (2021, 15 ноября). Барбадос станет первым государством с посольством в метавселенной. РИА Новости. <https://ria.ru/20211115/barbados-1759210190.html>

пари³¹, например, при обжаловании решения суда в вышестоящую инстанцию³². Видится, что потенциальная применимость к метавселенной тех норм права, которые неприменимы к многопользовательским онлайн-играм, также свидетельствует об отсутствии идентичности их правовых природ.

С учетом изложенного сходство правовых природ метавселенной и многопользовательской онлайн-игры делает возможным распространение на метавселенные нормативного регулирования, связанного с многопользовательскими онлайн-играми: законодательства в сфере информации и права интеллектуальной собственности. Однако отличия метавселенной от многопользовательской онлайн-игры свидетельствуют о том, что и правовая природа последней не в полной мере подходит для объяснения правовой природы первой. В связи с этим далее рассмотрим вопрос о правовой природе метавселенной через сравнение метавселенной с виртуальным пространством.

Метавселенная и виртуальное пространство

Мы уже убедились, что правовая природа метавселенной не может быть сведена к Интернету, веб-сайтам и многопользовательским онлайн-играм. Это связано с тем, что действующие нормы не учитывают все особенности метавселенной как объекта. Потому на данном этапе становится ясно: виртуальное пространство в целом выступает наиболее схожим с метавселенной объектом ввиду того, что является, как и метавселенная, обобщающим для рассмотренных ранее «подпространств» понятием.

С одной стороны, виртуальное пространство в целом не регулируется правом напрямую. С другой стороны, пролить свет на юридическую природу объекта возможно в том числе через обращение к нему как таковому: к функциональным, практическим, политическим и иным составляющим. Потому анализ сущности виртуального пространства и его сравнение с метавселенной позволяют решить две задачи: во-первых, определить, как в дальнейшем регулировать метавселенные, и, во-вторых, отграничить метавселенную от виртуального пространства.

В доктрине существуют разные мнения о том, что следует понимать под виртуальным пространством³³. Обобщенно можно говорить о том, что виртуальное пространство представляет собой генерируемую цифровыми технологиями среду, в которой существует возможность

³¹ Внутриигровые отношения в РФ квалифицируются в соответствии с положениями гл. 58 «Проведение игр и пари» ГК РФ. Это иллюстрируется решением Чертановского районного суда города Москвы по делу № 02-4488/2018. Согласно материалам дела, истец являлся пользователем онлайн-игры и приобрел виртуальное имущество. Позднее аккаунт истца был заблокирован, в связи с чем он обратился с исковым требованием возврата суммы, потраченной на внутриигровое имущество. Судом было отказано в удовлетворении исковых требований со ссылкой на ст. 1062 ГК РФ. Нам видится, что в метавселенной такой подход не может быть применим, поскольку там гораздо сложнее отыскать то самое «положение о выигрыше» или обнаружить элемент «казарта», с учетом ее связи с реальным миром. См.: решение Чертановского районного суда города Москвы от 7 декабря 2018 г. по делу № 02-4488/2018.

³² Тем более что судебное заседание было проведено официальным судом. MineExchange. (2023, 27 февраля). В Колумбии судебное заседание провели в метавселенной [Online forum post]. VC.ru. <https://vc.ru/crypto/619560-v-kolumbii-sudebnoe-zasedanie-proveli-v-metavselennoy>

³³ Кроме того, в литературе можно встретить термины «сетевое пространство», «виртуальная реальность», «киберпространство», «кибернетическое пространство» и иные схожие формулировки, которые в большинстве используются для описания одного и того же явления (Kas'yanov, (2018), Rozhkova (2022), Rassolov (2009)). В докладе Европейского парламента данные термины также используются поочередно, по сути, смешиваясь (Maciejewski, M. (2023). Study on “Metaverse”. Policy Department for Citizens' Rights and Constitutional Affairs. Directorate-General for Internal Policies. [https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/STUD/2023/751222/IPOL_STU\(2023\)751222_EN.pdf](https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/STUD/2023/751222/IPOL_STU(2023)751222_EN.pdf))

социального взаимодействия³⁴. В данном исследовании термин «виртуальное пространство» будет рассматриваться именно в таком ключе. В связи с этим под виртуальным пространством следует понимать любую виртуальную среду: интернет-форумы, многопользовательские онлайн-игры в духе “*Guild Wars*”, социальные сети наподобие «ВКонтакте» и т.д.

Уточним, что выбор термина «виртуальное пространство» также не случаен. Среди других понятий, подразумевающих виртуальную среду, он видится более удачным в силу следующего. Во-первых, термин «виртуальное пространство» (*virtual space*) зачастую можно обнаружить в различных документах международных организаций, таких как ООН, Всемирная организация интеллектуальной собственности и др.³⁵ Во-вторых, другой часто используемый термин «виртуальная реальность» (*virtual reality*), обычно применяется к самой технологии и оборудованию (VR-шлемы, устройства обратной связи). В-третьих, термин «виртуальное пространство» наиболее часто встречается среди аналогичных слов и выражений, как то: «цифровое пространство», «сетевое пространство», «киберпространство», — в отечественной научной литературе³⁶.

В связи с этим возникает вопрос: является ли метавселенная разновидностью виртуального пространства? В докладе Европейского парламента «О политических последствиях развития виртуальных миров: вопросы гражданского, корпоративного, коммерческого права и права интеллектуальной собственности», принятом 11 декабря 2023 г.³⁷, виртуальные миры понимаются как «постоянные, иммерсивные среды, основанные на технологиях, включая 3D и расширенную реальность (XR), которые позволяют объединить физический и цифровой миры в реальном времени для различных целей, таких как проектирование, моделирование, сотрудничество, обучение, общение, проведение сделок или развлечение»³⁸. Метавселенная, в свою очередь, определяется как «экосистема взаимосвязанных виртуальных миров». Сходство виртуального пространства и метавселенной проявляется в том, что и в том и в другом случае речь идет о среде, в которой между пользователями возникает взаимодействие, а следовательно, общественные отношения. Отсюда метавселенная — разновидность виртуального пространства.

Отдельно отметим, что рассмотрение метавселенной как виртуального пространства составляет тенденцию и на международном уровне. Целый ряд международных организаций в своих отчетах и иных документах определяет метавселенную подобным образом. Это прослеживается и на уровне ООН. В рамках работы над общим «Глобальным цифровым договором» (*Global Digital Compact*) были созданы отдельные группы, занимающиеся вопросами метавселенной (<https://www.un.org/techenvoy/global-digital-compact>). Основная задача по разработке международных стандартов метавселенной лежит на МСЭ, который выступает специальным учреждением ООН. На данный момент в рамках МСЭ подготовлен ряд документов,

³⁴ В большинстве случаев для определения виртуального пространства используются именно эти характеристики (Arkhipov (2013), Medvedev (2018)).

³⁵ См., например: Verdadero, L., & Hlatshwayo, B. (2023, 26 March). B + HR Digital Data Impact Assessment. United Nations Development Program. <https://www.undp.org/asia-pacific/bizhumanrights/publications/bhr-digital-data-impact-assessment>; WIPO. (2023). Metaverse. https://www.wipo.int/export/sites/www/about-ip/en/frontier_technologies/pdf/metaverse-factsheet.pdf

³⁶ Термин «виртуальное пространство» используется в целом ряде работ (Arkhipov (2013), Teleshina (2013) Dyuranske & Kein, (2013)).

³⁷ Committee on Legal Affairs (2023, December 14). Report on policy implications of the development of virtual worlds — civil, company, commercial and intellectual property law issues (2023/2062(INI)). European Parliament. https://www.europarl.europa.eu/doceo/document/A-9-2023-0442_EN.html

³⁸ Оговоримся, что в докладе термин «виртуальный мир» толкуется достаточно широко. Авторы при рассмотрении вопросов «виртуального мира» зачастую ссылаются на интернет-пространство, а предыдущие доклады, как упоминалось ранее, смешивали понятия «виртуальный мир», «виртуальное пространство», «виртуальная реальность» и др.

которые касаются различных аспектов метавселенной. В частности, в докладе МСЭ³⁹ отмечается, что «концепция метавселенной... представляет собой параллельный виртуальный мир»⁴⁰. Поскольку МСЭ выступает универсальной организацией, такой подход может свидетельствовать об определенном уровне консенсуса. Отметим, что к аналогичному выводу приходят эксперты Всемирной организации интеллектуальной собственности, определяя в своем отчете метавселенную как «иммерсивное виртуальное пространство»⁴¹. Как виртуальное пространство метавселенная рассматривается и в отчете Всемирной торговой организации⁴². Аналогичным образом ее трактуют эксперты Программы развития ООН (*United Nations Development Programme (UNDP)*)⁴³. В ряде документов Европейского союза, принятых различными органами, метавселенная также рассматривается в таком качестве. Сходное понимание метавселенной обнаруживается в публикациях ряда неправительственных организаций, например Всемирного экономического форума⁴⁴. По нашему мнению, это может свидетельствовать об определенном консенсусе в понимании природы метавселенной как объекта на международном уровне, что, в свою очередь, может лечь в основу международно-правового регулирования отношений по поводу метавселенных. Таким образом, мы обнаруживаем, что метавселенная и виртуальное пространство на уровне объектов сущностно схожи. Это подтверждается и результатами их дальнейшего сопоставления. Так, сходство между ними обнаруживается и на уровне общественных отношений, которые могут существовать в метавселенной и виртуальном пространстве. Как в случае с виртуальным пространством, так и в случае с метавселенной общественные отношения из «реального» мира могут существовать и в них, например, люди могут общаться посредством «классических», бумажных писем или посредством электронной почты и мессенджеров. Такие же отношения могут складываться и в метавселенных. Таким образом, виртуальное пространство и метавселенная схожи в плане набора общественных отношений, которые могут в них возникать и (или) существовать.

С учетом этого сходства можно предположить, что отношения, складывающиеся по поводу или внутри метавселенных либо существующие в них, имеют тенденцию к тому, чтобы регулироваться в своей основе так же, как регулируются отношения, складывающиеся по поводу или внутри виртуального пространства либо существующие в таком пространстве. Круг регуляторов, которым они подчиняются, также может быть в целом схожим. В ходе исследования нами было установлено, что регуляторы, касающиеся соответствующих виртуальных «подпространств», в ограниченной степени применимы к метавселенной. Например, пользовательские

³⁹ Группа экспертов МСЭ по разработке стандартов метавселенной была создана по инициативе ООН и имеет план работы по всем сферам, касающимся взаимодействия метавселенной и реального мира См.: <https://www.itu.int/en/ITU-T/focusgroups/mv/Pages/FG-MV-structure-and-workplan.aspx>.

⁴⁰ Anthopoulos, L. (2023). *Exploring the metaverse: opportunities and challenges*. International Telecommunication Union. https://www.itu.int/dms_pub/itu-t/opb/fg/T-FG-MV-2023-PDF-E.pdf

⁴¹ WIPO. (2023). *Metaverse*. https://www.wipo.int/export/sites/www/about-ip/en/frontier_technologies/pdf/metaverse-factsheet.pdf

⁴² World Customs Organisation, & World Trade Organisation. (2022, June). *WCO/WTO Study report on disruptive technologies*. https://www.wto.org/english/res_e/booksp_e/wco-wto_e.pdf

⁴³ Сотрудники отдела цифровых программ UNDP при рассмотрении метавселенной также указывают на то, что она является «виртуальным пространством» и «виртуальной средой».

⁴⁴ В отчете Всемирного экономического форума «Приватность и безопасность в метавселенной» указывается, что метавселенная является особой виртуальной средой (*realm*), размывающей границы между реальным миром и виртуальным пространством (World Economic Forum. (2023). *Metaverse Privacy and Safety*. https://www3.weforum.org/docs/WEF_Metaverse_Privacy_and_Safety_2023.pdf).

соглашения могут ограничивать свободу действий пользователей в метавселенной⁴⁵, а Закон об информации, устанавливающий запрет на распространение определенной информации в сети «Интернет», определенно должен быть применим к метавселенным⁴⁶. С учетом этого обстоятельства, сходства виртуального пространства и метавселенной, а также общественных отношений, существующих в них, правовая природа метавселенной гипотетически может быть описана термином «виртуальное пространство». Мы пишем «гипотетически», поскольку пока виртуальное пространство как таковое не является объектом правового регулирования. Тем не менее метавселенная имеет отличительные черты, которые не позволяют в полной мере соотносить ее с виртуальным пространством.

Во-первых, особенностью метавселенной является то, что она представляет собой экосистему взаимосвязанных виртуальных пространств: она как бы «включает» в себя веб-сайты, многопользовательские онлайн-игры и др., в связи с чем концептуально метавселенная должна представлять собой самую крупную разновидность виртуального пространства, объединяя под своей эгидой иные платформы и приложения.

Во-вторых, метавселенная предполагает значительное изменение отношений, существующих в современном виртуальном пространстве. Например, трудовые отношения могут существовать в виртуальном пространстве, но последнее не позволяет проявиться им во всем многообразии ввиду отсутствия специального рабочего пространства и других условий для выполнения трудовых функций в такой среде. Метавселенная, напротив, позволяет существовать рабочему пространству, например, в стратегии развития ОАЭ предусматривается создание рабочих мест⁴⁷. В этой связи возникает вопрос о возможности применения в метавселенной действующих норм трудового права и соответствующих локальных актов (например, о необходимости поддержания дресс-кода)⁴⁸.

В-третьих, метавселенная в силу своей приближенности к реальному миру может быть средой для существенно большего числа общественных отношений, включая те, которые есть в реальном мире, но отсутствуют в любом ином современном виртуальном пространстве. В силу особенностей и иммерсивности метавселенной субъективный опыт совершения действий и восприятия событий в ней становится приближенным к опыту, проживаемому в реальном мире в аналогичных ситуациях. Иными словами, «порог серьезности» для регулирования соответствующего виртуального пространства значительно снижается⁴⁹. Это, в свою очередь,

⁴⁵ В данном случае нельзя не упомянуть ставшее хрестоматийным дело *Bragg v. Linden Research, Inc.*, 487 F. Supp. 2d 593 (E.D. Pa. 2007), Inc., рассмотренное Окружным судом Восточного округа Пенсильвании, согласно которому пользователь (истец), нарушивший правила пользовательского соглашения, путем использования внутриигровой уязвимости был заблокирован в видеоигре, с конфискацией «нечестно» полученного имущества, и обратился в суд для восстановления виртуальных активов и разблокировки учетной записи. Впоследствии спор был разрешен во внесудебном порядке.

⁴⁶ Кроме того, можно отметить опыт иных правопорядков, например Китая, где видеоигры для китайского рынка, разительно отличаются от первоначального варианта (меняются реплики, внешний вид и др.), если они противоречат морально-нравственным национальным ценностям. См.: Стрепетиллов, А. (2018, 10 декабря). *В Китае заработал Комитет по этике, оценивающий видеоигры*. DTF. <https://dtf.ru/gameindustry/33876-v-kitae-zarabotal-komitet-po-etike-ocenivayushchiy-videoigry>

⁴⁷ Злобин, А. (2022, 19 июля). *Дубай объявил о планах создать 40 000 рабочих мест в метавселенной*. Forbes. <https://www.forbes.ru/tekhnologii/471955-dubaj-ob-avil-o-planah-sozdat-40-000-rabocih-mest-v-metavselennoj>

⁴⁸ Также интересен и ряд иных вопросов в контексте трудовых отношений в метавселенной (Filipova, (2023)).

⁴⁹ Вывод о «серьезности» метавселенной сделан исходя из докладов международных организаций, национальных правительств. Во многих международных организациях, в том числе и при ООН, разрабатываются стандарты метавселенной именно по той причине, что она в значительной степени затрагивает общественные сферы.

позволяет утверждать, что право будет регулировать метавселенные в значительно большей степени, чем виртуальные пространства сейчас.

В литературе высказывалось мнение, что метавселенная является «особой средой между-народного права» (*special environment of international law*)⁵⁰. Согласно позиции Э. Ахонена, тот факт, что метавселенная существует на блокчейне, позволяет утверждать, что она беспреде-дленно ограничивает возможности государств для вмешательства. Тем самым, по его мнению, «[метавселенная,] не являясь суверенным государством, может быть истолкована как соответ-ствующая ряду критериев государственности... территория».

В целом соглашаясь с аргументами автора, мы видим возможность для рассмотрения ме-тавселенной как «особой среды» несколько в другом. Так, по нашему мнению, вышеперечис-ленные особенности метавселенной дают основания полагать, что она представляет собой нечто большее, чем игровые виртуальные пространства и веб-сайты, выступая новой политиче-ской, экономической и социальной экосистемой. Возможность появления в ней новых отноше-ний, перенос объектов реального мира в виртуальное пространство метавселенной⁵¹ и низкий «порог серьезности» позволяют говорить о том, что метавселенная все больше будет выкри-сталлизовываться как виртуальное пространство *sui generis*, которое следует рассматривать как еще одно пространство наряду с морским, воздушным, космическим и земным. Это, в свою очередь, означает возможность понимания метавселенной в качестве среды, в которой дейст-вует право⁵². Может возникнуть вопрос: должны ли и иные виртуальные пространства рассматри-ваться в таком же ключе? Думается, что нет. Например, многопользовательские онлайн-игры имеют абсолютно иное назначение и не претендуют на статус «иммерсивного Интернета», к которому стремится метавселенная. Виртуальное пространство видеоигры не требует такого подхода, поскольку отношения в нем, по общему правилу, не превышают «порога серьезности», выступая элементами игровых правил. Как отмечает Д.А. Григорьев, это вопросы «суверенно-сти игровых миров»⁵³. Не имеет смысла рассматривать как территорию и веб-сайты, поскольку они лишены какой-либо системности и являются элементами сети «Интернет».

Таким образом, проведенный анализ показал, что метавселенная имеет отличительные черты, которые характеризуют ее как виртуальное пространство *sui generis*. В рамках дей-ствующего правового регулирования едва ли можно утверждать, что сегодня ее правовая

⁵⁰ Ahonen, E. (2022). *Encoded territory: The blockchain-based Metaverse as a special environment of International Law*. [Thesis for Master's Degree, University of Turku]. Turku University Library. https://www.utupub.fi/bitstream/handle/10024/153933/Ahonen_Elias_Thesis.pdf?sequence=1&isAllowed=y

⁵¹ Кроме «воссоздания» в метавселенной копий реальных городов, встречаются предложения о переносе в метавселенную целых государств, например кейс страны Тувалу (<https://www.accenture.com/ch-en/case-studies/technology/tuvalu>).

⁵² Речь идет о средах с особым правовым режимом. Так, на международном уровне мы можем упомянуть Договор о принципах деятельности государств по исследованию и использованию космического пространства, включая Луну и другие небесные тела (принят резолюцией Генеральной Ассамблеи ООН от 19 декабря 1966 г. 2222 (XXI)), где космос определяется как «пространство», в котором действует особый правовой режим. В Конвенции ООН по мор-скому праву (заключена в г. Монтего-Бее 10 декабря 1982 г.) также определены особые «пространства» (например, открытое море). Мы можем обнаружить сходные примеры особых пространств-территорий и на национальном уровне, например, в Федеральном законе от 22 декабря 2020 г. № 437-ФЗ «О федеральной территории «Сириус»» или законодательстве об особых экономических зонах и др.

⁵³ Суверенность игровых миров означает, по общему правилу, право не вторгается в игровое пространство. Вир-туальный игровой мир теряет свою суверенность в тот момент, когда происходит переход реального мира в мир игровой и обратно, иными словами, когда достигнут «порог серьезности» (Grigoriev, (2023)).

природа может быть описана как виртуальное пространство особого рода, поскольку необходимое для таких выводов законодательство отсутствует. Тем не менее видится, что дальнейшее правовое регулирование метавселенной должно строиться с учетом этого момента.

Заключение

Современное правовое регулирование позволяет сделать вывод, что правовая природа метавселенной многогранна, поскольку она имеет черты объекта интеллектуальной собственности и средства коммуникации. Между тем эти представления не в полной мере отражают особенности метавселенной, а правовых норм, которые бы позволяли установить их более точно, ни международное право, ни право России, равно как и право других государств, не содержат. Потому с учетом сходства метавселенной и виртуального пространства, а также выделенной в работе специфики метавселенной мы приходим к выводу, что метавселенная — виртуальное пространство *sui generis* и специальное регулирование метавселенной, которое будет вводиться в дальнейшем, должно основываться именно на таком понимании. Пока такое специальное регулирование не введено, правовая природа должна определяться с учетом законодательства об информации и права интеллектуальной собственности.

Список литературы / References

1. Anisimova, A. (2015). K voprosu o ponyatii seti «Internet» v teorii prava i zakonodatel'stve [On the issue of the concept of «Internet» in the theory of law and legislation]. *Yuridicheskaya nauka [Legal Science]*, (4), 5–8.
2. Arkhipov, V., Vasil'ev, A., Andreev, N., & Pechatnova, Yu. (2023). Komp'yuternye igry v yuridicheskikh issledovaniyakh: k voprosu o predposylkah modeli regulirovaniya [Computer games in legal studies: an issue on the prerequisites of a model of regulation]. *Vestnik Sankt-Peterburgskogo Gosudarstvennogo Universiteta. Seriya Pravo. [Vestnik of Saint Petersburg University. Law]*, 1, 5–21. <https://doi.org/10.21638/spbu14.2023.101>
3. Arkhipov, V. (2013). Virtualnoe pravo: osnovnye problemy novogo napravleniya yuridicheskikh issledovaniy [Virtual law: main issues of the new approach of conducting legal research]. *Pravovedenie*, 307(2), 93–113
4. Arkhipov, V. (2015). Pravila igry kak normativnaya sistema, ili chto obshchego mezhdru jurisprudenciy i geim-dizainom [Game rules as a normative system, or what jurisprudence and game design have in common]. *Logos*, 25(1), 214–225. <https://www.logosjournal.ru/articles/2214/>
5. Arkhipov, V. (2019). Deystvie pravovykh norm v cifrovom mediaprostranstve i semanticheskie predely prava [The effect of legal norms in the digital media space and the semantic limits of law]. *Pravovedenie*, 63(1), 8–27. <https://doi.org/10.21638/spbu25.2019.101>
6. Bhattacharya, P., Saraswat, D., Savaliya, D., Sanghavi, S., Verma, A., Sakariya, V., Tanwar, S., Sharma, R., Simona Raboaca M., & Lucia Manea D. (2023). Towards future Internet: The metaverse perspective for diverse industrial applications. *Mathematics*, 11(4), Article 941. <https://doi.org/10.3390/math11040941>
7. Bogost, I. (2011). *How to do things with videogames*. University of Minnesota Press.
8. Buribaev, T., & Gachina, A. (2021). World of Lawcraft. Voprosy zashchity prav polzovatelej onlain-igr [World of Lawcraft. Issues relating to the protection of the rights of online game users]. *Zhurnal Suda po intellektual'nykh pravam [Journal of Intellectual Property Rights Court]*, 32(2), 110–127.
9. Dyuranske, B. & Kein S. Virtual'nye miry, real'nye problemy [Virtual worlds, real issues]. (2013). *Pravovedenie*, 307(2), 115–134.

10. Esposito, N. (2005). A short and simple definition of what a videogame is. In S. Castell, & J. Jenson (Eds.). *Changing views: Worlds in play: Selected papers of the 2005 Digital Games Research Association's Second International Conference*. Digra.
11. Filipova, I. (2023). Metavselennyye: kak ikh razvitie povliyaet na rabotnikov i rabotodateley [Metaverses: How their development will affect workers and employers]. *Ezhegodnik trudovogo prava [Russian Journal of Labour & Law]*, 13. 45–64. <https://doi.org/10.21638/spbu32.2023.103>
12. Frasca, G. (2004). Videogames of the oppressed: Critical thinking, education, tolerance, and other trivial issues. In N. Wardrip-Fruin & P. Harrigan (Eds.), *First person: New Media as Story, Performance, and Game* (pp. 85–94). *The MIT Press*.
13. Gabysheva, T., & Mutalieva, A. (2019). K voprosu ob opredelenii videoigr kak slozhnykh ob'ektov intellektual'noy sobstvennosti [On the issue of the definition of video games as complex objects of intellectual property]. *Vestnik Severo-Vostochnogo federal'nogo universiteta imeni M.K. Ammosova. Seriya «Istoriya. Politologiya. Pravo» [Herald of the North-Eastern Federal University. History. Politics. Law, (4), 54–59. <https://www.ippsvf.ru/jour/article/view/34>*
14. Galanina, E., & Vetushinskij, A. (2019). Izmerenie geroicheskogo i monomif v videoigrah [The heroic dimension and monomyth in video games]. *Vestnik Tomskogo gosudarstvennogo universiteta. Kul'turologiya i iskusstvovedenie [Tomsk State University Journal of Cultural Studies and Art History]*, (33), 34–36. <https://doi.org/10.17223/22220836/33/3>
15. Ho, K. -H., Hou, Y., Chu, C. F. C. & Chan, C. -K., Pan H., & Chan, T. -T. (2023). Work in progress: An AI-assisted metaverse for computer science education. *IEEE World Engineering Education Conference EDUNINE* (pp. 81–91). <https://doi.org/10.1109/EDUNINE57531.2023.10102819>
16. Kas'yanov, V. (2018). Virtual'noe prostranstvo kak novyy — «staryj» sociokul'turnyj fenomen [Virtual space as a new — «old» socio-cultural phenomenon]. *Uchenye zapiski Krymskogo federal'nogo universiteta imeni V. I. Vernadskogo. Sociologiya. Pedagogika. Psihologiya [Scientific Notes of V.I. Vernadsky Crimean Federal University. Sociology. Pedagogy. Psychology]*, 4(2), 38–42.
17. Kotenko, E. (2010). Pravovoy rezhim komp'yuternykh igr [Legal regime of computer games]. *Aktual'nye problemy rossijskogo prava [Actual Problems of Russian Law]*, (2). 423–429.
18. Lobanova, Yu. (2022). Komp'yuternaya videoigra kak sociokul'turnyj generativ emociy [Computer video-games as a socio-cultural generator of emotions]. *Vestnik Kultury i Iskusstv [Culture and Arts Herald]*, 71(3), 73–81.
19. Medvedev, A. (2018). Pravovye otnosheniya v prostranstve virtual'nykh igrovyykh mirov: problemy teorii i praktiki [Legal relationships in the space of virtual game worlds: Theory and practice issues]. *Vestnik Sibirskogo yuridicheskogo instituta MVD Rossii [Herald of The East Siberian Institute of The Ministry of Internal Affairs of The Russian Federation]*, 31(2), 139–150.
20. Nilsson, A., Kuja-Halkola, R., Lichtenstein, P., Larsson, H., Lundström, S., Fatouros-Bergman, H., Jayaram-Lindström, N., & Molero, Y. (2023). The genetics of gaming: A longitudinal twin study. *JCPP Advances*, 3(4). Article e12179. <https://doi.org/10.1002/jcv2.12179>
21. Ovcharov, D. (2021). Sravnitel'no-pravovoy analiz terminov «videoigra» i «komp'yuternaya igra» [Comparative legal analysis of the terms «videogame» and «computer game»]. *Yuridicheskaya nauka [Legal Science]*, (12), 44–48.
22. Park, S., & Kim, Y. (2022). A metaverse: Taxonomy, components, applications, and open challenges. *IEEE Access*, 10, 4209–4251. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2021.3140175>
23. Ponkin, I. (2023). Kiber-meta-vselennaya: pravovoy vzglyad [Metaverse: Legal perspective]. *International Journal of Open Information Technologies*, 11(1), 118–127.
24. Rassolov, I. (2009). *Pravo i Internet. Teoreticheskie problemy*. Norma: INFRA-M.

25. Roshchenko, S. (2022). Videoigra kak ob'ekt avtorskikh prav v epokhu razvitiya cifrovyykh tekhnologiy [Video Game as an Object of Copyright in the Era of Digital Technology Development]. *Vestnik Universiteta imeni O. E. Kutafina [Courier of Kutafin Moscow State University]*, 92(4), 223–229. <https://doi.org/10.17803/2311-5998.2022.92.4.223-229>
26. Rozhkova, M. (2022). Veb-sait: ot elektronnoy papki do sostavlyayushchey Metavselennoy — evolyuciya ili involyuciya? [Website: From an electronic folder to a component of the metaverse — evolution or involution?]. *Trudy po intellektual'noj sobstvennosti [Works on Intellectual Property]*, 40(1), 14–19. <https://doi.org/10.17323/tis.2022.14212>
27. Grigoriev, D. A. (2023). Suverennost' igrovyykh mirov: kak parvo doljno regulirovat' virtualnye igry. In Rozhkova, M., & Luk'yanov, R. (Eds.). *Videoigry, gejming, kibersport: pravovye voprosy [Video games, gaming, cybersport: Legal issues]*. Razvitie pravovykh sistem [Development of legal system].
28. Teleshina, N. (2013). Virtual'noe prostranstvo kak novaya yuridicheskaya konstrukciya: k postanovke problemy [Virtual space as a new legal construction: A problem statement]. *Yuridicheskaya tekhnika [Legal Technique]*, (7–2), 740–747.
29. Vasil'ev, A., & Pechatnova, Yu. (2021). Termin “komp'yuternaya igra”: opyt mezhdisciplinarnogo analiza [The term «computer game»: The experience of an interdisciplinary analysis]. *Prolog: zhurnal o prave [Prologue: Law Journal]*, 30(2). 131–138. <https://doi.org/10.21639/2313-6715.2021.2.13>
30. Vetushinskij, A. (2015). To play game studies press the start button. *Logos*, 25(1), 41–60. <https://www.logos-journal.ru/articles/1911/>
31. Yugaj, I. (2007). Komp'yuternaya igra kak vid khudozhestvennoj praktiki [Computer games as a new type of artistic practice]. *Izvestiya Rossijskogo gosudarstvennogo pedagogicheskogo universiteta imeni A. I. Gercena [Izvestia: Herzen University Journal of Humanities & Sciences]*, 14(37), 367–372.
32. Zverev, M. (2022). Prava geymerov na virtual'nyuyu sobstvennost' [Gamers' rights to virtual property]. *Trudy po intellektual'noj sobstvennosti [Works on Intellectual Property]*, 41(2), 69–79. <https://doi.org/10.17323/tis.2022.14449>

Сведения об авторе:

Севергин А.Д. — аспирант кафедры международного права, юридический факультет, Санкт-Петербургский государственный университет, Санкт-Петербург, Россия.
st085649@student.spbu.ru

Information about the author:

Aleksandr D. Severgin — Ph.D. student, Department of International Law, Law Faculty, St Petersburg State University, Saint Petersburg, Russia.
st085649@student.spbu.ru