

ПРАВОВОЙ РЕЖИМ ВИРТУАЛЬНЫХ ОБЪЕКТОВ В ИНФОРМАЦИОННОЙ СРЕДЕ LEGAL REGIME OF VIRTUAL OBJECTS IN THE INFORMATION ENVIRONMENT

Валерий Олегович ПАНИН

Московский государственный университет имени
М.В. Ломоносова, Москва, Российская Федерация,
valeri-panin@yandex.ru,
<https://orcid.org/0000-0001-9022-323X>

Информация об авторе

В.О. Панин — аспирант кафедры компьютерного права
и информационной безопасности Высшей школы госу-
дарственного аудита (факультет) МГУ имени М.В. Ло-
моносова

Аннотация. Проанализирована существующая практика
юридического оформления отношений между пользо-
вателями и правообладателями виртуальных миров.
Доказано, что в современных условиях необходим
пересмотр сложившихся подходов к регулированию от-
ношений в рамках виртуальных платформ, в частности
отказ от повсеместного применения концепции «игрово-
го характера» отношений сторон, основным следствием
которой является отказ в судебной защите. Предпосыл-
кой данного вывода является становление метавселен-
ных, что напрямую связано со скачкообразным ростом
виртуального сектора цифровой экономики, интенсив-
ным развитием виртуальных технологий, увеличением
числа пользователей виртуальных платформ и ассорти-
мента предлагаемых им виртуальных товаров.

В рамках исследования рассмотрено социологи-
ческое понятие «виртуализация», продемонстриро-
вано его применение в юридической науке; выявлены
области, которые подвергнутся (либо уже подверглись)
феномену виртуализации и в которых непосредственно
затрагиваются публичные интересы государства.

Дана оценка сложившейся в договорной практи-
ке лицензионной модели закрепления юридических
отношений между пользователями и правообладате-
лями виртуальных платформ, выявлены ее недостатки
и искусственный характер.

- Предложены методологические посылы, из которых
- следует исходить при построении правового регули-
- рования данной сферы, в частности при установлении
- соотношения национального законодательства, меж-
- дународно-правовых принципов и норм, договорных
- конструкций и саморегулирования. Сделан вывод
- о готовности информационного права как юридической
- науки, комплексно рассматривающей возникающие
- проблемы в информационной сфере, стать площадкой
- для развития теории виртуального права в целях вос-
- полнения существующего пробела.

- При этом ни гражданско-правовая наука, ни теория
- права отдельно не занимаются изучением соответствую-
- щих проблем.

- **Ключевые слова:** метавселенная; виртуальные среды;
- виртуальные объекты; правовой режим; правовое регу-
- лирование; лицензионные соглашения; виртуализация

- **Для цитирования:** Панин В.О. Правовой режим вирту-
• альных объектов в информационной среде // Труды по
• интеллектуальной собственности (Works on Intellectual
• Property). 2022. Т. 43, № 4. С. 43–55; [http://: dx.doi.](http://dx.doi.org/.....)
- [org.....](http://dx.doi.org/.....)

Valery O. PANIN

Lomonosov Moscow State University, Moscow, Russian
Federation,
valeri-panin@yandex.ru,
<https://orcid.org/0000-0001-9022-323X>

Information about the author

V.O. Panin — Postgraduate student, Department
of Computer Law and Information Security, Higher
School of State Audit (faculty), Lomonosov Moscow State
University

Abstract. The article analyzes the existing practice of legal regulation of relations between the users and right holders of virtual worlds. It is proved that in modern conditions it is necessary to revise existing approaches to the regulation of relations within the framework of virtual platforms, in particular, to abandon the widespread application of the concept of “gaming nature” of relations between the parties, the main consequence of which is the denial of judicial protection. A prerequisite for this conclusion is the formation of metaverse, which is directly related to the rapid growth of the virtual sector of the digital economy, the intensive development of virtual technologies, the increasing number of users of virtual platforms and the range of virtual goods offered to them.

The article examines the socio-philosophical concept of “virtualization”, demonstrates its application in legal science; identifies areas that will be exposed (or have already been exposed) to the phenomenon of virtualization, and which directly affect the public interests of the state.

The evaluation of the existing in the contractual practice of licensing model of fixation of legal relations between users and right holders of virtual platforms is given, its disadvantages and artificial character are revealed.

The methodological assumptions on which legal regulation of the field should be based are suggested, in particular on the correlation of national legislation, international legal principles and norms, contractual constructs and self-regulation. It is concluded that information law as a legal science, which comprehensively deals with arising problems in the information sphere, is ready to become a platform for the development of virtual law theory to fill the existing gap.

At the same time, neither the civil law science nor the theory of law are separately engaged in the study of relevant problems.

Keywords: metaverse; virtual environments; virtual objects; legal regime; legal regulation; license agreements; virtualization

For citation: Panin V.O. Legal Regime of Virtual Objects in The Information Environment // Trudi po Intellectualnoy Sobstvennosti (Works on Intellectual Property). 2022. Vol. 43 (4). P. 43–55; <https://doi.org/>

Развитие информационных технологий, в том числе технологий виртуальной и дополненной реальности, привело к образованию нового пласта общественных отношений в рамках 3D-виртуальных миров: между пользователями осуществляются многочисленные обменные операции, связанные с виртуальными ценностями (объектами), формируются виртуальные общественные объединения, что приводит к тому, что даже аватар, через который пользователь взаимодействует с виртуальным миром, может стать самостоятельной ценностью (по аналогии с современными медийными личностями в реальном пространстве, которые могут использовать собственное имя и фамилию в качестве товарного знака, средства продвижения товаров и т.д.). Именно возникновение ценностной характеристики тех или иных явлений в виртуальных мирах оказывается одним из условий, которые позволяют ставить вопрос о необходимости регулирования соответствующих отношений.

В основе любого регулирования (как государственного, так и негосударственного) лежит субъективный интерес в упорядочивании определенной сферы социальных отношений, который может исходить как от конкретного человека, так и группы лиц либо общества в целом. Для большинства пользователей, активно осуществляющих свою деятельность в подобных виртуальных мирах, в том числе для лиц, инвестирующих в виртуальную экономику и приобретающих виртуальные объекты, ключевыми юридическими вопросами являются следующие: подтверждение и гарантии их прав на виртуальные ценности (объекты), эффективные способы защиты таких ценностей и ответственность нарушителей. Это логически объясняется естественным чувством «присвоенности» вещи и противопоставлением категорий «мое» — «чужое», которые лежат в основе концепта права собственности [1], желанием сохранить виртуальные ценности, которые являются результатом инвестиционных вложений либо собственного труда пользователя. С точки зрения непосредственных участников отношений в виртуальных пространствах, эти ценности должны подлежать судебной защите и охраняться законом.

Однако их «внутренняя» точка зрения, как правило, отличается от внешнего взгляда на конкретный

феномен социальной действительности. «Внешняя» точка зрения — позиция законодательной и судебной властей, которые выражают и отстаивают государственные интересы. При этом в целом «внешняя» точка зрения присуща любым лицам и организациям, которые не являются непосредственными участниками и пользователями виртуальных миров. Государство анализирует явления общественной жизни через призму политико-правовых ценностей. Следовательно, для своевременной реакции государства (и позитивного права) на новые явления общественной жизни прежде всего необходимо обнаружить, что то или иное явление может затронуть государственные и общественные интересы.

Прежде чем ставить вопрос о формировании правового режима виртуальных сред, следует установить, должно ли государство (либо иной политико-правовой «источник» социального регулирования) обратить внимание на отношения, складывающиеся между пользователями виртуальных миров, в том числе содействовать решению отдельных возникающих в них проблем. Для этого необходимо доказать, что развитие виртуальных технологий в совокупности с развитием технологий искусственного интеллекта, больших данных, интернета вещей и сетей связи 5G в ближайшие 10–15 лет приведет к объективной необходимости регулирования отношений, возникающих в рамках виртуальных 3D-сред. Доказать, что самим фактом их существования и вовлечением значительного количества пользователей по всему миру будут затрагиваться государственные интересы, в том числе интересы информационной безопасности, а также интересы неопределенно широкого круга лиц.

Есть веские основания предполагать, что подобный переход отношений на качественно иной уровень в виртуальной сфере может произойти в ближайшие годы. 28 октября 2021 года Марк Цукерберг, основатель компании Facebook (Meta)¹, заявил о планах создания метавселенной, которая станет общемировой средой виртуальной реальности с применением VR- и AR-технологий. Планируется, что к концу 2020-х годов аудитория метавселенной составит более 1 млрд человек; уже в 2021 году инвестиции в размере 10 млрд долларов будут направлены на развитие проекта [2, 3]. Важность рассматриваемого вопроса признается и на государственном уровне.

12 ноября 2021 президент РФ В.В. Путин на конференции по искусственному интеллекту (AI) Jouney 2021 обратил внимание на проблему обеспечения кибербезопасности аватаров в виртуальных метавсе-

ленных [4]. Правительство РФ заинтересовалось вопросами налогообложения виртуальных предметов, которые воспринимаются как реальный товар и инструмент инвестиций, а также рисками их использования при отмывании денежных средств и финансировании терроризма [5].

Появление и широкое распространение криптовалют и основанных на них невзаимозаменяемых токенов (NFT), которые являются одними из технологических основ метавселенной, существенное расширение количества пользователей позволяют сделать вывод о том, что метавселенные на современном этапе затрагивают интересы государства.

В Российской Федерации в настоящее время отсутствуют комплексные научные исследования, посвященные вопросам развития и способам регулирования отношений в виртуальных вселенных, прежде всего в метавселенных. Изложенные обстоятельства более не позволяют оставлять данную область вне сферы государственного и, прежде всего, научного внимания.

Вопросы правового режима виртуальных сред в настоящее время практически не разработаны в юридической литературе. В числе немногих отечественных научных источников следует назвать работы В.В. Архипова [6, 7], Ю.М. Батурина и С.В. Полубинской [8], А.И. Савельева [9]. При этом социофилософские вопросы, связанные с феноменом виртуальности, разработаны в научных монографиях Д.В. Иванова [10], М.А. Пронина [11] и др.

К числу зарубежных публикаций, связанных с темой исследования, относятся работы В.Т. Duranske [12], G. Lastowka и D. Hunter [13], Jon M. Garon [14] и др.

ВИРТУАЛЬНЫЕ СРЕДЫ И ПОЯВЛЕНИЕ НОВЫХ ПРАВОВЫХ ПРОБЛЕМ

С учетом распространения виртуальных объектов и появления метавселенных, первые функционирующие прототипы которых, согласно прогнозам, будут доступны для широкой общественности уже в 2025 году [15], необходим заблаговременный анализ правоотношений в реальном мире, которые будут затронуты феноменом виртуализации.

Вопреки распространенному в массовой культуре мнению, процесс виртуализации охватывает не только создание всевозможных компьютерных симуляций с использованием виртуальных технологий; напротив, данный термин имеет более фундаментальный характер и изначально разрабатывался как философская и социологическая конструкция в трудах зарубежных

¹ С 21 марта 2022 года компания Facebook (Meta) официально запрещена на территории России.

(в частности, социологов Ахима Бюля, Артура Крокера и др.) и отечественных (в работах Д.В. Иванова, Санкт-Петербургский государственный университет) ученых.

Д.В. Иванов под виртуализацией понимает двухаспектный процесс: во-первых, виртуализация самого общества, то есть использование нематериальных эфемерных объектов (феноменов) в ходе деятельности в реальном, материальном мире; во-вторых, создание специальных компьютерных симуляций, имитирующих реальное пространство (виртуальной реальности) [10, с. 15–18]. Фактически речь идет об узком и широком понимании процесса виртуализации. «Виртуализация — это любое замещение реальности ее симуляцией/образом — не обязательно с помощью компьютерной техники, но обязательно с применением логики виртуальной реальности» [10, с. 19].

Следует согласиться с изложенной точкой зрения. Практика показывает, что даже юридическая наука, категориальному аппарату которой незнаком термин «виртуализация», прибегает к его использованию. Ярким примером является конструкция юридического лица, в которой фактически речь идет о виртуальной личности, виртуальном субъекте права, которого не существует в реальном пространстве. При этом следует учитывать, что виртуализация — это процесс, для корректного восприятия которого необходимо соответствующее мышление, понимание так называемой логики виртуальной реальности. В качестве ежедневно встречающегося феномена виртуализации можно также привести идентификацию по электронной подписи, по номеру счета в офшорной юрисдикции, когда вместо реальной (выраженной на материальном носителе) подписи принимается электронная подпись, фактически образ, замещающий непосредственное подписание документа.

Данный пример интересен также тем, что подводит нас к еще одной фундаментальной методологической проблеме. Означает ли указание на «виртуальность» того или иного явления одновременно его нереальность? Синонимичны ли термины «виртуальный» и «нереальный»? Для ответа на эти вопросы необходимо обратиться к виртуалистике — философскому направлению, которое сложилось в рамках Института человека РАН в 1990–2000-е годы.

Предметом изучения данного направления были соотношение константной (исходной) и виртуальной реальностей, законы и принципы их взаимодействия, а также особенности отражения в человеческом мышлении. Представители данного направления однозначно утверждают, что понимание виртуальности как нереальности (воображения, иллюзорности

и т.д.) является неверным. «Виртуальность есть другая реальность. Полагается существование двух типов реальности: константной и виртуальной, каждая из которых одинаково реальна» [11, с. 142]. Данное утверждение полностью применимо к современным виртуальным метавселенным, иммерсивная составляющая которых будет наиболее приближена к реальному пространству, чем все ранее существующие феномены. При этом указанный тезис также можно применить к истории развития правового регулирования новых общественных отношений. В качестве примера напомним о правовом режиме воздушного пространства и воздушных судов, о порядке взаимодействия экипажей друг с другом и с диспетчерским пунктом (центром управления полетами).

Очевидно, что регламентация данной сферы на законодательном уровне, когда полеты человека над земной поверхностью казались невозможными и воспринимались как область фантастики, отсутствовала, а сама постановка вопроса казалась абсурдной. При этом после первых успешных экспериментальных полетов в первые годы XX века началась теоретическая разработка вопросов юрисдикции в воздушном пространстве и так называемых свобод воздуха. В настоящее время полеты авиации широко распространены и являются неотъемлемой частью человеческой культуры. Виртуальные объекты — от простейших до метавселенных — как новая область социального взаимодействия имеют большое сходство с развитием авиационного и становлением воздушного права в части их перехода из разряда «нереального», «воображаемого», «несерьезного» в полноценную сферу правового регулирования.

Термин *metaverse* (метавселенная) образован от лат. *meta* — «следующее», «за», «после», «через» и др., и англ. *universe* — «вселенная» [16]. В настоящее время отсутствует единый универсальный термин, описывающий это явление. Впервые термин «метавселенная» был использован Нилом Стивенсоном в его романе «Лавина» (*Snow Crash*). Под метавселенной он понимал цифровой мир, полный иммерсивного (виртуального) опыта, в котором пользователи через свои аватары могут взаимодействовать в реальном времени. Метавселенная как идеальная модель должна обеспечивать полноценный иммерсивный опыт для неограниченного числа участников в режиме реального времени; она должна быть построена на децентрализованных началах, где отсутствует корпоративная власть и недобросовестное воздействие на пользователей [17].

Как известно, право всегда не торопится сразу приступать к регулированию новых общественных отношений. И это правильно — право всегда должно

быть в хорошем смысле консервативным. Однако на сегодняшний день такое запаздывание права в области информационных технологий окончательно превратилось в разрыв: технологии отмирают и сменяются другими еще до того, как ими заинтересовалось право. «Умные» часы, «умный» дом, беспилотные автомобили и иные технологические решения, основанные на применении слабого искусственного интеллекта, быстро начинают внедряться в нашу повседневную жизнь. Это означает, что, по крайней мере, в информационном праве надо отказываться от классического запаздывания в законодательстве и переходить к экспериментальным правовым режимам, активно заниматься новациями в законодательстве.

Опыт построения виртуальных игровых вселенных показывает, что между их пользователями чрезвычайно широко распространены отношения, связанные со «сделками» по отчуждению объектов виртуального мира. С точки зрения обычного пользователя, функционал подобных виртуальных миров предоставляет ему возможность продать, купить либо подарить определенные объекты. В качестве примера можно привести торговую площадку виртуального мира Second Life [18]. Аналогичные функции предоставляются в иных многопользовательских виртуальных мирах.

Чем являются такие «сделки» с точки зрения права, которому неизвестна категория виртуальных объектов как самостоятельного объекта правового регулирования? Законодательство не дает ответа на поставленный вопрос, а сложившаяся практика исходит из лицензионной модели взаимодействия пользователя и правообладателя виртуального мира [19]. Мы осознанно не используем термин «сделка» в его строгом, формально-юридическом значении (ст. 153 ГК РФ), так как в господствующей гражданско-правовой доктрине в настоящее время остается открытым вопрос о том, могут ли возникать (изменяться/прекращаться) какие-либо гражданские права в ходе совершения операций по распоряжению виртуальными объектами.

Сравним потенциальную модель купли-продажи (дарения) виртуальных объектов и существующую модель с применением лицензионного соглашения.

1. Купля-продажа (дарение). В рамках данной модели мы исходим из признания за пользователем комплекса прав на созданный или приобретенный им у администратора объект виртуального мира: в отношении созданного пользователем объекта — как прав на результаты интеллектуальной деятельности с возможностью создания неограниченного количества подобных объектов, так и прав владения, пользования и распоряжения конкретным, уже созданным объек-

том. В случае приобретения виртуального объекта у администратора интеллектуальные права сохраняются за последним, однако право владеть, пользоваться и распоряжаться конкретным объектом переходит к приобретателю такого объекта (см. схемы 1 и 2).

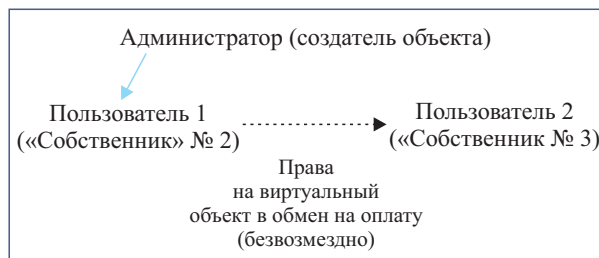


Схема 1. Отчуждение виртуального объекта, созданного правообладателем виртуального мира

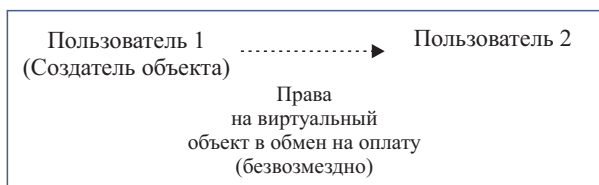


Схема 2. Отчуждение виртуального объекта, созданного непосредственно пользователем

При подобной модели оба пользователя связаны общими положениями пользовательского соглашения о правилах использования виртуального мира, в том числе виртуальных объектов. Однако администратор виртуального мира непосредственно не участвует в отношениях по передаче прав на виртуальный объект между пользователями.

2. Модель лицензирования. В качестве примера рассмотрим лицензионное соглашение компании Linden Lab с конечными пользователями (далее — соглашение) [19]. В пользовательском соглашении вместо термина «виртуальный объект» используется понятие «пользовательский контент», которое несколько шире и охватывает наряду с виртуальными объектами также аудио- и видеозаписи, фотографии, логотипы пользователя, сделанные в виртуальном мире.

Пунктом 2.3 соглашения предусмотрено, что пользователь сохраняет все права интеллектуальной собственности, которыми он обладает в соответствии с действующим законодательством, на контент, который загружает, публикует и отправляет на серверы, веб-сайты и в другие разделы сервиса [19, п. 2.3, абз. 1–2].

Но при этом, подписывая соглашение, пользователь отказывается от всех неимущественных прав

(включая указание авторства и целостности), которыми он может обладать в отношении пользовательского контента. В случае если национальное законодательство не признает подобный отказ, пользователь безоговорочно соглашается не использовать права, от которых он не может отказаться. Пользователь как первоначальный правообладатель созданного им контента предоставляет Linden Lab неисключительное, неограниченное, безусловное, всемирное, безотзывное, бессрочное и беззатратное право и лицензию на использование, копирование, запись, распространение, изменение, создание производных работ и продажу, перепродажу или sublicензирование (через несколько уровней) и иное использование любым способом всего контента или любую часть пользовательского контента (и производные работы от него) для любых целей в любых форматах, на (или через) любые носители, программное обеспечение, формулы или носители, известные сейчас или те, что будут разработаны в будущем, и с помощью любых технологий или устройств, известных сейчас или будущих, и рекламировать, продавать и продвигать то же самое [19, п. 2.3, абз. 4-5]. При этом отдельно указано, что при получении лицензии на пользовательский контент лицо не приобретает право собственности на любые копии контента (см. схему 3).

Схема 3. Соотношение объема прав, передаваемых создателю виртуального мира и другим пользователям

Создатель виртуального мира (Linden Lab)	Другие пользователи
<ul style="list-style-type: none"> • всемирное • неограниченное • безотзывное • безусловное • бессрочное • беззатратное • неисключительное право использования пользовательского контента в любых целях, на любых носителях и любыми способами, в том числе на продажу и перепродажу или sublicензирование 	<ul style="list-style-type: none"> • неисключительное право. Нельзя ограничивать права, уже переданные Linden Lab • указание на то, что в рамках лицензии не приобретается право собственности на копии контента

Пунктом 2.4 соглашения предусмотрено, что помимо предоставления «сверхлицензии» и передачи полномочий по представлению интересов компании Linden Lab пользователь вправе предоставлять неисключительные лицензии другим пользователям. Таким образом оформляется продажа виртуальных объектов (см. схему 4).

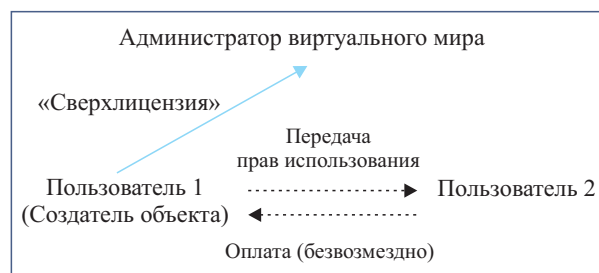


Схема 4. Юридическое оформление оборота виртуальных объектов с использованием лицензионного соглашения

С учетом изложенного следует признать, что лицензионная модель применяется в связи с отсутствием в настоящий момент иных подходящих для этого юридических конструкций, а также в связи с нежеланием со стороны правообладателей виртуальных миров передавать пользователям какие-либо права.

Опосредование отношений по обороту виртуальных объектов через призму лицензионных правоотношений содержит существенные противоречия. Например, для реального и виртуального миров типична ситуация, когда продавец решает снять товар с продажи. Последствия этого — невозможность для новых лиц приобрести товар у продавца, однако все, кто его уже приобрели, сохраняют свои права и вправе продолжать им пользоваться и распоряжаться.

В лицензионной модели лицензиар по общему правилу вправе отозвать лицензию, тем самым возвратив себе исключительные права на охраняемый результат интеллектуальной деятельности. То есть такое лицо может не только не выдавать новые лицензии, но и отозвать все ранее выданные. Подобное правомочие вносило бы существенный дисбаланс в экономические отношения в рамках виртуального мира, так как позволяло бы лишить обладателей виртуальных объектов права на их использование. В связи с этим в лицензионных соглашениях предусматривают, что действие выданных пользователем лицензий прекращается в связи с удалением им своего контента, за исключением лицензий в отношении объектов, которые находятся в инвентаре других пользователей [19, п. 2.6]. Это фактически делает невозможным отзыв лицензии и подтверждает искусственный характер лицензионных правоотношений в этой сфере, необходимость пересмотра существующих подходов к юридической квалификации отношений по обороту виртуальных объектов.

Сущность указанных отношений прямо свидетельствует о необходимости изменения подходов к их законодательному регулированию. Привычная для обычного пользователя конструкция сделок по отчуждению виртуальных объектов как самостоя-

тельных объектов оборота в наибольшей степени отвечает сложившимся отношениям. Однако ее детальная разработка, в частности ответ на вопросы о том, какую договорную конструкцию следует использовать — традиционную куплю-продажу, договор об отчуждении исключительных прав либо специально разработанную для указанных отношений модель смешанного договора — предмет дальнейшего исследования и научных дискуссий. Необходимо учитывать, что выбранный путь будет напрямую влиять на понимание правовой природы виртуальных объектов, их правовой режим и охрану: рассмотрение виртуальных объектов в качестве иного имущества, к которому по аналогии применяются нормы о вещах либо ценных бумагах; в качестве имущественного права либо охраняемого результата интеллектуальной деятельности (сложного объекта, ст. 1240 ГК РФ).

ВЛИЯНИЕ ВИРТУАЛИЗАЦИИ НА ПРАВООТНОШЕНИЯ В РЕАЛЬНОМ МИРЕ

Можно назвать следующие сферы, которые подвергнутся (либо уже подверглись) феномену виртуализации и в которых непосредственно затрагиваются публичные интересы государства.

Налогообложение операций по отчуждению виртуальных объектов, а также с использованием виртуальной валюты, недопущение их использования для финансирования терроризма.

Вопросы налогообложения следует рассматривать как с точки зрения налоговой обязанности правообладателя виртуального мира, так и с точки зрения налогообложения другого участника проведенной операции — пользователя. В первом случае вопрос по существу решается положительно в судебной практике, в частности — в Определении Верховного Суда РФ № 305-КГ15-12154 от 30.09.2015 по делу «Мэйл. РуГеймз» [20]. Зарубежный опыт регулирования в этом направлении также представляет интерес: Агентство по борьбе с финансовыми преступлениями FinCEN (структурное подразделение Министерства финансов США) с 2011 года требует от компаний, осуществляющих операции с валютами, денежными средствами и иными ценностями, заменяющими валюту, подачи соответствующих отчетных документов в целях противодействия финансированию терроризма [14, с. 25]. При этом вопросы налогообложения пользователей, в особенности в ситуации, когда отчуждение виртуального объекта произошло между двумя самостоятельными резидентами без непосредственного участия правообладателя, в настоящее время не урегулированы, что становится актуальным в условиях метавселенной, в которой (как минимум

исходя из уже известной информации) будут функционировать виртуальные магазины по продаже виртуальных предметов, в частности компания Nike, Inc [21, 22].

Правительство РФ изучает вопрос о налогообложении операций с внутриигровыми предметами, а также риски, связанные с их использованием для финансирования экстремистской и террористической деятельности, а также для легализации (отмывания) доходов [23]. Однако конкретные законодательные и правоприменительные решения, в том числе стратегического характера, в данном направлении в настоящее время отсутствуют.

Антимонопольное регулирование, в том числе пресечение недобросовестных практик ведения бизнеса в виртуальных метавселенных. Данный вопрос наряду с проблемой возникновения новых категорий правонарушений, проблемами обработки персональных данных и возможности метавселенных влиять на социальные процессы изложен в парламентском запросе депутата Европарламента Изабеллы Адинолфи (Isabella Adinolfi) от 15.02.2022 № E-000656/2022 [24]. Данный запрос также интересен тем, что в нем перед Европейской комиссией прямо поставлены следующие вопросы: может ли Комиссия начать исследование, чтобы лучше понять метавселенную, в частности риски для широкой публики? Можно ли сразу приступить к регулированию этой отрасли, поскольку из-за ее масштабов она может ускользнуть из-под действующих правовых и потребительских гарантий [24]?

Вопросы информационной безопасности. В докладе Национального совета по разведке США о путях развития мирового сообщества до 2040 года, который был опубликован в марте 2021 года, отмечен такой вид угроз, как создание виртуальных тренировочных лагерей для террористов [25]. С позиции американских исследователей существует риск того, что некоторые негосударственные субъекты попытаются противодействовать усилиям государства по укреплению суверенитета на новых границах, включая киберпространство и космос, что названо одной из важных угроз информационной безопасности США [25, с. 97]. При этом сам способ формирования правил поведения в указанных сферах со стороны наиболее влиятельных негосударственных субъектов, несмотря на возможные риски, признается наиболее подходящим [25, с. 100–102].

Вопросы конфиденциальности и распространения данных в новой виртуальной среде. В этом аспекте можно частично говорить о кибербезопасности аватаров в виртуальных метавселенных, на важность которой обратил внимание В.В. Путин на конференции по искусственному интеллекту (AI) Journey 2021 [26]. Виртуальные метавселенные и применяемые в них

технологии могут открыть новую эру шпионажа: возможность воспроизвести внешний вид аватара с сочетанием с имитацией голоса (который изначально может быть изменен пользователем) без дополнительных средств защиты, прежде всего программных, создает существенные угрозы для несанкционированного доступа к конфиденциальной информации [27].

Проблема виртуальной трудовой мобильности. По оценкам американских исследователей, внедрение новых информационных технологий в ближайшие 10–15 лет ликвидирует около 9% общемирового числа существующих рабочих мест и кардинальным образом изменит еще треть. При этом будут созданы новые, «виртуальные», рабочие места, которые обеспечат большую виртуальную мобильность рабочей силы благодаря различным интернет-платформам [25, с. 46] (в контексте настоящего исследования — речь о метавселенной). В связи с этим необходимо регулировать деятельность самозанятых, которые будут использовать метавселенную как платформу для реализации своих товаров и услуг, в том числе с точки зрения их взаимодействия с конечными пользователями (потребителями) в таких виртуальных средах. В зарубежной юридической литературе ранее уже проводились исследования сущности, проблем и перспектив виртуальной работы [28, 29].

Появление новых видов правонарушений. В данную группу общественных отношений включаются, во-первых, новые виды правонарушений, возникновение которых непосредственно связано со становлением метавселенной, например административные правонарушения в сфере антимонопольного либо рекламного законодательства, гражданские правонарушения в сфере защиты прав потребителей, преступления в сфере компьютерной информации и преступления, совершенные с использованием информационных технологий. Во-вторых, сюда включаются непосредственно виртуальные «правонарушения», вопрос о существовании которых обсуждается в зарубежной юридической литературе на протяжении последних двух десятилетий [30, 31]. При этом в отечественной правовой науке также существуют исследования правовой природы виртуальных «преступлений» и момента их перехода в категорию реальных деяний, запрещенных уголовным законодательством [8, с. 9–35].

ВИДЫ ПРАВОВОГО РЕГУЛИРОВАНИЯ В ВИРТУАЛЬНЫХ ПРОСТРАНСТВАХ: СООТНОШЕНИЕ И ТЕНДЕНЦИИ

Современной юридической науке известны следующие виды правового регулирования общественных отношений: саморегулирование, государственное и между-

народно-правовое, а также договорное регулирование. Каждый из них может быть использован при упорядочивании отношений, связанных с деятельностью в виртуальных мирах.

В настоящее время преимущественным способом правового регулирования отношений в виртуальных пространствах является договорное регулирование, основной формой выражения которого выступают лицензионные соглашения, а также соглашения об условиях обслуживания, заключаемые между пользователями и правообладателями виртуального мира. Государства и международные организации до настоящего времени не участвовали в определении правил поведения в виртуальных пространствах. Это связано с тем, что право традиционно не регулирует «несерьезные», «игровые отношения», которые, как правило, не могут каким-либо образом затронуть государственные или общественные интересы [6].

Отсутствие публично-правового регулирования привело к тому, что на сегодняшний день можно констатировать фактически бесправное положение пользователей, отсутствие у них прав даже на результаты собственного творческого труда, осуществленного в виртуальном мире. Это связано с тем, что содержание договоров, заключаемых с пользователями, изначально составлено таким образом, чтобы защищать интересы исключительно правообладателя виртуального мира.

В иностранной юридической литературе высказываются опасения, что лицензионное соглашение, опосредующее юридические права и обязанности участников виртуального мира и заключенное с каждым из них, в условиях метавселенной действительно может стать аналогом современного национального права. Более того, подобное положение вещей рассматривается в качестве одной из угроз национальной безопасности США в связи с тем, что соглашение может быть умышленно составлено таким образом, чтобы существенно ограничить либо исключить действие государственных правовых норм [14, с. 36–37].

В отличие от публичных интересов, не любой частный интерес пользователя является юридическим интересом, который охраняется со стороны права. Следует ли регулировать взаимоотношения между пользователями (прежде всего экономические), а также придать правовую форму контрольным функциям правообладателя виртуального мира и мерам дисциплинарного (ограничительного) характера, которые он уполномочен применять по отношению к резидентам? Затрагиваются ли интересы государства частной сферой виртуальных отношений и могут ли происходящие в ней процессы повлиять на направления государственной политики? Или, напротив, следует

придерживаться концепции «игрового характера отношения», из которой следует, что, раз пользователь принял правила игры, он обязан им следовать, не может оспаривать содержащиеся в них положения и такие отношения не подлежат судебной защите [32]. Ответы на эти вопросы представляются следующими.

А. Государственное регулирование должно охватывать сферу непосредственно публичных интересов: налогообложения, банковской, страховой и иной финансовой деятельности, конфиденциальности и защиты персональных данных в виртуальном мире. Существующие правовые решения и правила поведения в указанных областях следует распространить на отношения, складывающиеся в виртуальных мирах, за исключением той их части, которая будет противоречить существу данных отношений в рамках виртуального мира. Кроме того, на законодательном уровне должен быть определен правовой режим виртуальных объектов (активов). Иное в условиях распространения метавселенных и многократного увеличения числа пользователей в контексте скачкообразного развития виртуальной экономики прямо противоречит здравому смыслу.

Б. Не все публичные интересы можно защитить только при помощи государственного регулирования. Необходимо комплексное регулирование отношений в виртуальной среде на основе сочетания саморегулирования с государственным и договорным регулированием.

В. Международно-правовое регулирование применительно к виртуальной среде является субсидиарным механизмом. Возможна регламентация отдельных положений на международном уровне, в частности закрепление перечня прав пользователей в целях ускорения процесса по отходу от традиционной концепции бесправного пользователя. На начальном этапе речь следует вести об актах декларативного характера. При этом с учетом сложности принятия международных документов, особенно в современных условиях, необходимо именно национальное регулирование соответствующих вопросов. При этом следует стремиться к тому, чтобы оно было сходным по ключевым вопросам, иначе в условиях различных правовых систем, в которых может существенно различаться правовое регулирование, будет невозможна эффективная защита ни прав пользователей, ни прав правообладателей виртуальных миров. В случае с пользователями, если в одной стране будут признаны права на виртуальное имущество, будет определен его правовой режим, а в другой продолжит сохраняться практика отказа в судебной защите «игровых» требований (как это сегодня происходит в РФ), будет налицо дискриминация пользователей по региональному признаку.

Г. Необходимо ограничить институт арбитражной оговорки в интересах защиты прав пользователей (за исключением коммерческих субъектов).

ВИРТУАЛЬНОЕ ПРАВО И ИНФОРМАЦИОННОЕ ПРАВО

Выше было показано, что категория «виртуальное право» прежде всего обозначает новое самостоятельное направление научных исследований в области регулирования отношений в виртуальных пространствах, возникающих между пользователями виртуальных миров (платформ), а также между ними и правообладателями таких миров. С учетом современного состояния российской и зарубежной науки данное направление может развиваться в рамках науки информационного права, а также как новое направление исследований в теории государства и права через призму развития конструкции мягкого права и функций институтов гражданского общества в современных технологических и социальных условиях.

Иные отрасли юридической науки (например, гражданское право) в настоящее время методологически не готовы к развитию данного направления, в том числе из-за внутриотраслевых методологических противоречий, в частности господствующего в цивилистике натуралистического подхода, вызывающего сложности с включением неовещественных объектов в предмет правового регулирования. Например, классический пример «виртуального» неовещественного объекта — это бездокументарные ценные бумаги и связанные с ними споры о возможности их истребования по аналогии с правилами о вещах. При этом отметим, что и в рамках цивилистического направления отдельные исследователи занимаются разработкой проблем правового режима виртуальных объектов [9].

В подобных условиях, когда ни гражданско-правовая наука, ни теория права отдельно не занимаются изучением соответствующих проблем, следует признать, что именно информационное право как юридическая наука, комплексно рассматривающая возникающие проблемы в информационной сфере, может стать площадкой для развития теории виртуального права и восполнить существующий пробел.

В современных условиях информационное право может стать подходящей площадкой для развития теории виртуального права. При этом решение отдельных теоретических вопросов, связанных с отношениями в виртуальных вселенных, также возможно в рамках теории государства и права и отдельных юридических отраслей. В юридических исследованиях не следует абсолютизировать ценность внутренней си-

стемы юридической науки, ставить ее превыше интересов непосредственных участников общественных отношений и объективной потребности в разработке правового регулирования.

В рамках настоящего исследования были рассмотрены отношения, складывающиеся между пользователями и правообладателями виртуальных вселенных, феномен метавселенной и его технологическая составляющая, а также существующие типы управления и регулирования таких виртуальных метавселенных (государственный, общественный, корпоративный). При этом в рамках изучения того или иного проблемного вопроса он рассматривался как с внутренней, так и с внешней точек зрения, анализировались наиболее подходящие способы его решения.

ВЫВОДЫ

1. Виртуализация не означает перехода отношений в сферу «воображаемого», «нереального», т.е. за рамки социального, в том числе правового регулирования.

2. Распространение виртуальных технологий, с одной стороны, окажет влияние на реализацию права на труд, свободу экономической деятельности и право свободно распоряжаться собственным имуществом в контексте виртуальных активов и виртуальной трудовой деятельности, с другой стороны, создаст новые угрозы для национальной безопасности государства в налоговой, антимонопольной, информационной, правоохранительной и иных сферах.

3. Необходимо комплексное регулирование отношений в виртуальных вселенных на основе разграничения публичных и частных интересов, а также возможности последних оказывать влияние на государственную политику и благосостояние граждан.

4. Договорное регулирование и саморегулирование в сочетании с государственным (и, возможно, международным) регулированием на современном этапе будет одним из ключевых способов упорядочивания отношений в виртуальных пространствах.

5. Оставление публично-правовых вопросов, связанных с виртуальными вселенными, вне сферы правового регулирования противоречит здравому смыслу и расходится с государственными интересами.

6. Сегодня преобладает фактически бесправное положение пользователей виртуальных миров, отсутствие у них прав даже на результаты собственного творчества, осуществленного в виртуальном мире.

7. Лицензионная модель не подходит для регулирования отношений по отчуждению виртуальных объектов, так как не соответствует фактическому содержанию таких отношений и затрудняет реальную

защиту прав пользователей ввиду ее направленности исключительно на защиту интересов правообладателей виртуальных миров.

8. Конструкция сделок по отчуждению виртуальных объектов в наибольшей степени соответствует сложившимся отношениям.

9. Признание виртуальных активов («виртуальной собственности») ценностью, которая охраняется гражданским законодательством и подлежит судебной защите, соответствует здравому смыслу и существу сложившихся отношений.

10. Отказ в судебной защите требований, связанных с участием в виртуальном мире, напротив, здравому смыслу не соответствует, за исключением виртуальных казино и иных подобных площадок, которые подпадают под определение игр и пари и регулируются законодательством об азартных играх и гл. 58 ГК РФ.

11. Потенциальная невозможность рассмотрения споров с участием пользователей виртуальных миров (при условии предоставления им судебной защиты) в национальных судах из-за повсеместного применения арбитражных оговорок даже при распространении рекламы, ориентированной на граждан конкретного государства, нарушает баланс интересов сторон, в особенности пользователя как заведомо слабой стороны, что также не соответствует здравому смыслу.

12. Эффективное решение выявленных проблем в виртуальной сфере возможно только на основе комплексного характера исследования при соотношении внутренней и внешней точек зрения с учетом фактического положения дел, то есть технологического и социального развития экосистемы виртуальных миров (материальный критерий).

В.В. Архипов в своей докторской диссертации, посвященной изучению семантических пределов права, в том числе применительно к виртуальным пространствам, справедливо отметил: «Изучение патологии может дать больше результатов, чем изучение здорового состояния. Патологии в праве не сводятся только к нарушению правил юридической техники, отдельных норм или принципов либо чего-либо еще привычного и понятного. Есть гораздо более «основательные» патологии, которые распознать очень сложно — настолько близко они порой к нам находятся, а смотрим мы в основном вдаль или вглубь» [6]. Следовательно, право на современном этапе должно быть ориентировано не только на решение насущных проблем, но и на изучение пограничных, ранее неисследованных состояний.

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

1. Основные положения гражданского права: постатейный комментарий к ст. 1–16.1 Гражданского кодекса Российской Федерации / А.В. Асосков, В.В. Байбак, Р.С. Бевзенко и др.; отв. ред. А.Г. Карапетов. М.: М-Логос, 2020. С. 63.
2. Что метавселенная может дать Facebook и инвесторам. — URL: <https://thebell.io/amp/chto-metavselennaya-mozhet-dat-facebook-i-investoram> (дата обращения: 21.10.2022).
3. Facebook is spending at least \$10 billion this year on its metaverse division. — URL: <https://www.theverge.com/2021/10/25/22745381/facebook-reality-labs-10-billion-metaverse> (дата обращения: 21.10.2022).
4. Российская газета, 2021, 15 ноября. — URL: <https://rg.ru/2021/11/15/putin-vystupil-na-konferencii-po-iskusstvennomu-intellektu.html> (дата обращения: 20.10.2022).
5. Коммерсантъ, 2022, 28 января. — URL: <https://www.kommersant.ru/doc/5183593> (дата обращения: 19.10.2022).
6. Архипов В.В. Семантические пределы права в условиях медиального поворота: теоретико-правовая интерпретация: дисс. ... докт. юр. наук. Санкт-Петербург, 2019. 403 с.
7. Архипов В.В. Виртуальное право: основные проблемы нового направления юридических исследований // Правоведение. 2013. № 2. С. 93–114.
8. Батулин Ю.М., Полубинская С.В. Что делает виртуальные преступления реальными // Труды Института государства и права РАН (Proceedings of the Institute of State and Law of the RAS). 2018. Т. 13. № 2. С. 9–35.
9. Савельев А.И. Правовая природа виртуальных объектов, приобретаемых за реальные деньги в многопользовательских играх // Вестник гражданского права. 2014. Т. 14. № 1. С. 127–150.
10. Иванов Д.В. Виртуализация общества. СПб.: Петербургское востоковедение, 2000. 96 с.
11. Пронин М.А. Виртуалистика в Институте человека РАН. М.: ИФРАН, 2015. 185 с.
12. Duranske V.T. Virtual Law: Navigating the Legal Landscape of Virtual Worlds. Chicago: ABA Publishing, 2008. — URL: <https://archive.org/details/virtual-lawnaviga0000dura/page/n1/mode/2up?view=theater> (дата обращения: 21.10.2022).
13. Lastowka Greg, Hunter Dan. The Laws of the Virtual Worlds // California Law Review. Vol. 92, No. 1, 2004. — URL: <https://ssrn.com/abstract=402860> (дата обращения: 21.10.2022).
14. Garon Jon M. Legal Implications of a Ubiquitous Metaverse and a Web3 Future (January 3, 2022). 63 с. — URL: <https://ssrn.com/abstract=4002551> (дата обращения: 04.05.2022).
15. Ortega Andrés. Wars of the three spheres: the west, the east and the metaverse. — URL: <https://katehon.com/en/article/wars-three-spheres-west-east-and-metaverse> (дата обращения: 19.10.2022).
16. WorldSense English dictionary. Metaverse. — URL: <https://www.wordsense.eu/metaverse/> (дата обращения: 20.10.2022)
17. Framework for the Metaverse. — URL: <https://www.matthewball.vc/all/forwardtothemetaverseprimer> (дата обращения: 21.10.2022).
18. Торговая площадка виртуального мира Second Life. — URL: <https://marketplace.secondlife.com/> (дата обращения: 21.10.2022).
19. Лицензионное соглашение компании Linden Lab с конечными пользователями. — URL: <https://www.lindenlab.com/tos#> (дата обращения: 21.10.2022).
20. Определение Верховного Суда РФ № 305-КГ15-12154 от 30.09.2015 по делу № А40-91072/14.
21. Заявка компании Nike, Inc на регистрацию товарного знака от 27.10.2021. — URL: <https://tsdr.uspto.gov/documentviewer?caselid=sn97096366&docId=D-SC20211110012755#docIndex=2&page=1> (дата обращения: 21.10.2022).
22. Nike just bought a virtual shoe company that makes NFTs and sneakers 'for the metaverse' // Официальный сайт издания The Verge. — URL: <https://www.theverge.com/22833369/nike-rifkt-nft-sneaker-shoe-metaverse-company> (дата обращения: 19.10.2022).
23. Коммерсантъ, 2022, 28 января. — URL: <https://www.kommersant.ru/doc/5183593> (дата обращения: 19.10.2022).
24. Parliamentary questions. Regulating the metaverse. URL: https://www.europarl.europa.eu/doceo/document/E-9-2022-000656_EN.html. (дата обращения: 21.10.2022).
25. Седьмой доклад Национального совета по разведке США «Global Trends 2040: A More Contested World». С. 115. — URL: https://www.dni.gov/files/ODNI/documents/assessments/GlobalTrends_2040.pdf (дата обращения: 21.10.2022).
26. Российская газета, 2021, 15 ноября. — URL: <https://rg.ru/2021/11/15/putin-vystupil-na-konferencii-po-iskusstvennomu-intellektu.html> (дата обращения: 20.10.2022).
27. The Metaverse Is Coming, and the World Is Not Ready for It. The New York Times. 02.12.2021. — URL: <https://www.nytimes.com/2021/12/02/opinion/metaverse-politics-disinformation-society.html> (дата обращения: 21.10.2022).
28. Cherry, Miriam A. A Taxonomy of Virtual Work // Georgia Law Review, Forthcoming. 2010. July 26. —

URL: <https://ssrn.com/abstract=1649055> (дата обращения: 20.10.2022).

29. Todolí-Signes Adrian. El Impacto De La "Uber Economy" En Las Relaciones Laborales: Los Efectos De Las Plataformas Virtuales En El Contrato De Trabajo (December 18, 2015). IUS Labor 3/2015, P. 1–25. — URL: <https://ssrn.com/abstract=2705538> (дата обращения: 20.10.2022).
30. Brenner Susan W. Is There Such a Thing as "Virtual Crime" // California Criminal Law Review. 2001. Vol. 4. No. 1. — URL: <https://ssrn.com/abstract=1611839> (дата обращения: 20.10.2022).
31. Kerr Orin S. Criminal Law in Virtual Worlds (2008). 2008 University of Chicago Legal Forum 415 (2008). — URL: <https://ssrn.com/abstract=1097392> (дата обращения: 20.10.2022).
32. Решение Чертановского районного суда города Москвы от 27.12.2018 по делу № 02-4488/2018. — URL: <https://www.mos-gorsud.ru/rs/chertanovskij/services/cases/civil/details/b2fac727-0490-443facb0-21306e0c6663?participants=wargaming> (дата обращения: 21.10.2022).

REFERENCE

1. Osnovnye polozheniya grazhdanskogo prava: postatjnyj kommentarij k stat'jam 1–16.1 Grazhdanskogo kodeksa Rossijskoj Federacii. M.: M-Logos, 2020. S. 63.
2. Chto metavselennaya mozhet dat' Facebook i investoram. — URL: <https://thebell.io/amp/chto-metavselennaya-mozhet-dat-facebook-i-investoram> (дата обращения: 21.10.2022).
3. Facebook is spending at least \$10 billion this year on its metaverse division. — URL: <https://www.theverge.com/2021/10/25/22745381/facebook-reality-labs-10-billion-metaverse> (дата обращения: 21.10.2022).
4. Rossijskaya gazeta, 2021, 15 November. — URL: <https://rg.ru/2021/11/15/putin-vystupil-na-konferencii-po-iskusstvennomu-intellektu.html> (дата обращения: 20.10.2022).
5. Kommersant, 2022, 28 January. — URL: <https://www.kommersant.ru/doc/5183593> (дата обращения: 19.10.2022).
6. Arhipov V.V. Semanticheskie predely prava v usloviyah medial'nogo povorota: teoretiko-pravovaya interpretaciya: dissertaciya na soiskanie uchenoj stepeni doktora yuridicheskikh nauk. SPb, 2019. 403 s.
7. Arhipov V.V. Virtual'noe pravo: osnovnye problemy novogo napravleniya yuridicheskikh issledovanij // Pravovedenie. 2013. No. 2. S. 93–114.
8. Baturin Yu.M., Polubinskaya S.V. Chto delaet virtual'nye prestupleniya real'nymi. / Proceedings of the Institute of State and Law of the RAS. 2018. Vol. 13. No. 2. S. 9–35.
9. Savel'ev A.I. Pravovaya priroda virtual'nyh ob'ektov, pribretaemyh za real'nye den'gi v mnogopol'zovatel'skikh igrakh. Vestnik grazhdanskogo prava. 2014. T. 14. No. 1. S. 127–150.
10. Ivanov D.V. Virtualizaciya obshchestva. SPb.: Peterburgskoe Vostokovedenie, 2000. 96 s.
11. Pronin M.A. Virtualistika v Institute cheloveka RAN. M.: IFRAN, 2015. 185 s.
12. Duranske B.T. Virtual Law: Navigating the Legal Landscape of Virtual Worlds. Chicago: ABA Publishing, 2008. — URL: <https://archive.org/details/virtuallawnaviga0000dura/page/n1/mode/2up?view=theater> (дата обращения: 21.10.2022).
13. Lastowka Greg and Hunter Dan. The Laws of the Virtual Worlds. California Law Review, Vol. 92, No. 1, 2004. — URL: <https://ssrn.com/abstract=402860> (дата обращения: 21.10.2022).
14. Garon Jon M. Legal Implications of a Ubiquitous Metaverse and a Web3 Future (January 3, 2022). 63 s. — URL: <https://ssrn.com/abstract=4002551> (дата обращения: 04.05.2022).
15. Andrés Ortega. Wars of the three spheres: the west, the east and the metaverse. — URL: <https://katehon.com/en/article/wars-three-spheres-west-east-and-metaverse> (дата обращения: 19.10.2022).
16. WorldSense English dictionary. Metaverse. — URL: <https://www.wordsense.eu/metaverse/> (дата обращения: 20.10.2022).
17. Framework for the Metaverse. — URL: <https://www.matthewball.vc/all/forwardtothemetaverseprimer> (дата обращения: 21.10.2022).
18. Torgovaya ploshchadka virtual'nogo mira Second Life. — URL: <https://marketplace.secondlife.com/> (дата обращения: 21.10.2022).
19. Linden Lab terms of service. URL: <https://www.lindenlab.com/tos#> (дата обращения: 21.10.2022).
20. Opređenje Verhovnogo Suda RF № 305-KG15-12154 ot 30.09.2015 po delu No. A40-91072/14.
21. Zayavka kompanii Nike, Inc na registraciju tovarnogo znaka ot 27.10.2021. URL: <https://tsdr.uspto.gov/documentviewer?caseId=sn97096366&docId=DSC20211110012755#docIndex=2&page=1> (дата обращения: 21.10.2022).
22. Nike just bought a virtual shoe company that makes NFTs and sneakers 'for the metaverse. Official website of The Verge. — URL: <https://www.theverge.com/22833369/nike-rftft-nft-sneaker-shoe-metaverse-company> (дата обращения: 19.10.2022).
23. Kommersant. 2022. 28 January. — URL: <https://www.kommersant.ru/doc/5183593> (дата обращения: 19.10.2022).

24. Parliamentary questions. Regulating the metaverse. — URL: https://www.europarl.europa.eu/doceo/document/E-9-2022-000656_EN.html (data obrashcheniya: 21.10.2022).
25. "Global Trends 2040: A more contested world". S. 115. — URL: https://www.dni.gov/files/ODNI/documents/assessments/GlobalTrends_2040.pdf (data obrashcheniya: 21.10.2022).
26. Rossijskaya gazeta, 2021, 15 November. — URL: <https://rg.ru/2021/11/15/putin-vystupil-na-konferencii-po-iskusstvennomu-intellektu.html> (data obrashcheniya: 20.10.2022).
27. The Metaverse Is Coming, and the World Is Not Ready for It. The New York Times. 02.12.2021. — URL: <https://www.nytimes.com/2021/12/02/opinion/metaverse-politics-disinformation-society.html> (data obrashcheniya: 21.10.2022).
28. Cherry Miriam A. A Taxonomy of Virtual Work // Georgia Law Review, Forthcoming. 2010. July 26. — URL: <https://ssrn.com/abstract=1649055> (data obrashcheniya: 20.10.2022).
29. *Todolí-Signes Adrian*. El Impacto De La 'Uber Economy' En Las Relaciones Laborales: Los Efectos De Las Plataformas Virtuales En El Contrato De Trabajo (December 18, 2015). IUS Labor 3/2015. P. 1–25. — URL: <https://ssrn.com/abstract=2705538> (data obrashcheniya: 20.10.2022).
30. *Brenner Susan W*. Is There Such a Thing as 'Virtual Crime'? // California Criminal Law Review. 2001. Vol. 4. No. 1. — URL: <https://ssrn.com/abstract=1611839> (data obrashcheniya: 20.10.2022).
31. *Kerr Orin S*. Criminal Law in Virtual Worlds (2008). 2008 University of Chicago Legal Forum 415 (2008). — URL: <https://ssrn.com/abstract=1097392> (data obrashcheniya: 20.10.2022).
32. Reshenie Chertanovskogo rajonnogo suda goroda Moskvy ot 27.12.2018 po delu No. 02-4488/2018. — URL: <https://www.mos-gorsud.ru/rs/chertanovskij/services/cases/civil/details/b2fac727-0490-443f-acb0-21306e0c6663?participants=wargaming> (data obrashcheniya: 21.10.2022).