

УДК 34:004

doi:10.35853/vestnik.gu.2025.13-2.05

5.1.3.

Проблемы правового регулирования метавселенной

Светлана Александровна Драгунова

НИ Мордовский государственный университет им. Н. П. Огарева, Саранск, Россия,
svsesed@yandex.ru, <https://orcid.org/0000-0002-4868-4283>

Аннотация. Статья посвящена анализу проблем функционирования метавселенных в нашей стране. В частности, поскольку речь идет о деятельности в сети Интернет, автор исследует вопросы юрисдикции, например проблему выбора применимого права к отношениям в метавселенной. Также разбираются вопросы защиты интеллектуальной собственности в метавселенных, дается характеристика NFT (Non-Fungible Token, или невзаимозаменяемые токены) с точки зрения российского законодательства, исследуется соотношение прав на NFT и исключительного права на объект интеллектуальной собственности. Автор затрагивает проблему преступлений в метавселенной с точки зрения «магического круга»; вопросы, связанные с организацией азартных игр и рекламной деятельностью. На основе анализа действующего законодательства и судебной практики автором делаются выводы об уже сложившихся подходах к регулированию метавселенных в нашей стране, выявляются имеющиеся недостатки и предлагаются пути решения отдельных отмеченных проблем.

Ключевые слова: метавселенные, NFT, пользовательский контент, пользовательское лицензионное соглашение

Для цитирования: Драгунова С. А. Проблемы правового регулирования метавселенной // Вестник Гуманитарного университета. 2025. Т. 13, № 2. С. 73–79. DOI 10.35853/vestnik.gu.2025.13-2.05.

Problems of Metaverse Legal Regulation

Svetlana A. Dragunova

National Research Mordovia State University, Saransk, Russia,
svsesed@yandex.ru, <https://orcid.org/0000-0002-4868-4283>

Abstract. The article studies the legal problems of functioning of metaverses in our country. In particular, the author examines some jurisdiction issues such as the problem of choosing the applicable law to relations in the metaverse. The article also considers the issues of protecting intellectual property in metaverses, provides a description of NFT from the point of view of Russian legislation, explores the relationship between rights to NFT and the exclusive right to an intellectual property fixed in NFT. The author touches upon the problems of “magic circle” and crimes as well as the issues related to the organization of gambling and advertisement in the metaverse. Drawing on the analysis of prevailing legislation and judicial practice, the author offers conclusions regarding established approaches to regulating metaverses within the national context, highlighting the advantages and disadvantages of each and proposing specific solutions.

Keywords: metaverse, NFT, UGC, terms of use

For citation: Dragunova SA. Problems of Metaverse Legal Regulation. *Vestnik Gumanitarnogo universiteta = Bulletin of Liberal Arts University*. 2025;13(2):73-79. (In Russ.). DOI:10.35853/vestnik.gu.2025.13-2.05.

Стремительное развитие интернета, появление технологии блокчейн, распространение криптовалют и NFT¹ приводят к формированию новых бизнес-моделей, характерных для эпохи Web 3.0. Одной из них, продемонстрировавших свою перспективность в последние годы, является метавселенная.

Под метавселенной понимаются взаимосвязанные виртуальные пространства, в которых для экономического и социального взаимодействия используются созданные пользователями аватары. По сути, система метавселенной базируется на социальных сетях и видеоиграх, но при этом отличается от них интероперабельностью, т. е. совместимостью различных игровых миров, возможностью использовать единый аккаунт для доступа на разные площадки метавселенной. Разумеется, для реализации подобной концепции необходимы единые стандартизированные протоколы.

В настоящее время метавселенная находится на стадии формирования. На современном этапе в научной и публицистической литературе в качестве примеров метавселенных называют уже созданные и активно функционирующие виртуальные игровые миры, которые не затрагивают неигровых аспектов жизни человека – Zepeto, Roblox, Decentraland [Евсиков 2023]. Однако в дальнейшем прогнозируется формирование глобальных метавселенных, в которых пользователи будут проводить значительную часть жизни, осуществляя социальное взаимодействие преимущественно через предложенные каналы коммуникации. Так, уже сейчас возможности метавселенных для продвижения своих товаров и услуг используют многие крупные бренды – Coca-Cola, Nike, Prada, Hermes, Gucci и другие. Известные исполнители организуют на площадках метавселенных концерты и фестивали, а правительство Барбадоса первым в мире создало в метавселенной собственное посольство.

Перспективы развития метавселенных успели оценить и инвесторы. Если первые земельные участки в Decentraland продавались при запуске игры в бета-версии за 20 долларов, то сегодня стоимость отдельных объектов цифровой недвижимости превышает 100 тысяч долларов [Marquez 2023]. При этом рынок активно растет, и уже известны первые случаи заключения договоров ипотечного кредитования на недвижимое имущество в метавселенной [Трубилина 2022].

Однако успешному развитию метавселенных во многом препятствует несовершенство действующего законодательства. Рассмотрим только некоторые из существующих проблем и приведем те пути их решения, которые возможны в настоящее время.

Проблема юрисдикции. В настоящее время взаимодействие пользователя с метавселенной выстраивается по следующей схеме: площадки метавселенных создаются и развиваются юридическими лицами, крупнейшими мировыми информационными сервисами, зарегистрированными чаще всего в США, странах Европы и Китае. Критерий интероперабельности позволяет предположить, что таких юридических лиц может быть даже несколько и каждое из них будет развивать свою часть метавселенной. Как следствие, такое виртуальное пространство может оказаться вне определенной юрисдикции: компании-организаторы, возможно, будут зарегистрированы в одних странах, а пользователи смогут получать доступ к метавселенной из других стран. Регистрируясь на виртуальных площадках, пользователи принимают на себя обязательства, прописанные в лицензионных соглашениях (terms of use). Такие соглашения содержат, как правило, не только возрастные ограничения, условия конфиденциальности, регулирование интеллектуальных прав на пользовательский контент, но могут определять применимое к отношениям право и устанавливать подсудность. Так, terms of use Roblox именуют в качестве применимого права законы штата Калифорния, США [Roblox Terms of Use 2025, p. 12], а лицензионное соглашение игры Decentraland устанавливает, что возникающие споры подсудны суду Панамы [Decentraland. Terms of use 2025, p. 18.6]. Пользователь, принимая на себя обязательства, определенные лицензионным соглашением, тем самым заключает договор присоединения, а компания-организатор

¹ NFT (Non-Fungible Token) – невзаимозаменяемые токены.

приобретает права регулятора в виртуальном пространстве метавселенной. Таким образом, метавселенная как бы «ускользает» из национального правового поля, однако уже созданы правовые механизмы, позволяющие этого не допустить.

Так, судебная практика в России в отдельных случаях признает пользователей компьютерных игр потребителями, а компьютерные игры – услугами по организации игрового процесса [Апелляционное определение ... 2013]. Представляется логичным распространение подобного подхода и на метавселенные. Согласно ст. 1212 ГК РФ в случае, если к отношениям с участием российского потребителя выбрано применимое право, такой выбор не должен лишать потребителя возможности защиты его прав, предоставляемых законами РФ. При этом на лицо, оказывающее потребителю услуги (в нашем случае – компания-организатор метавселенной), возлагается обязанность распространять свою деятельность на РФ, например использовать русский язык, предоставлять возможность осуществлять расчеты в рублях и т. д. К сожалению, практика признания за пользователями правового статуса потребителей не всегда единообразна, и иногда суды приходят к противоположному мнению о нераспространении судебной защиты на требования граждан, связанные с участием в играх (по смыслу ч. 1 ст. 1062 ГК РФ) [Архипов 2019]. Все это негативно сказывается на регулировании игровых пространств и выводит из-под правовой защиты существенный пласт общественных отношений.

Однако возможности применения российских законов к деятельности иностранных организаторов метавселенных не ограничиваются только сферой защиты прав потребителей. Так, принятый в 2021 году закон № 236-ФЗ «О деятельности иностранных лиц в информационно-телекоммуникационной сети “Интернет” на территории Российской Федерации» в п. 2 ст. 1 также предусматривает обязанность иностранных лиц, работающих в сфере ИКТ на территории нашей страны, соблюдать нормы российского законодательства. В случае нарушения законов РФ доступ к метавселенной компании-нарушителя может быть заблокирован на основании решения суда. Правовые механизмы блокировки сайтов, содержащих неправомерную информацию, являются в нашей стране достаточно отработанными и детально регламентированными.

Проблема защиты персональных данных пользователей. Пользователи метавселенных предоставляют компаниям-организаторам огромное количество своих персональных данных. Объем таких данных будет все возрастать по мере развития новых технологий, например нейронных интерфейсов. Зарегистрированные чаще всего за рубежом, компании-организаторы метавселенных смогут не только осуществлять сбор и анализ данных для своих целей, но и предоставлять их третьим лицам, в том числе спецслужбам иностранных государств. Это формирует прямую угрозу цифровой безопасности не только граждан, но и общества в целом.

К сожалению, данная тенденция характерна не только для метавселенных, и действенных механизмов для защиты частной жизни пользователей с проникновением интернета в повседневную жизнь человека остается все меньше. Пути решения данной проблемы видятся в более детальном регулировании отношений, связанных с защитой персональных данных в сети Интернет.

Проблема защиты интеллектуальной собственности. Бурное развитие экономических отношений в метавселенных стало возможным благодаря использованию криптовалют и NFT. NFT (Non-Fungible Token, или невзаимозаменяемые токены) – это основанные на блокчейн-технологии криптографические единицы данных. По своей сути – это сертификаты на владение цифровым объектом. Сами по себе они не охраняются в качестве интеллектуальной собственности, однако позволяют создавать уникальные файлы, хранящие информацию о цифровых объектах (видео, изображениях и т. д.). За счет подобной уникальности NFT появляется возможность их продажи и обращения с фиксацией совершаемых транзакций в цифровом реестре. Уникальные токены обращаются как предметы коллекционирования, они могут продаваться на аукционах, а их стоимость, определяемая рыночными законами, зачастую сопоставима со стоимостью

реально существующих произведений искусства. Так, в 2021 году блокчейн-компания Injective Protocol приобрела за 95 000 долларов работу художника Бэнкси «Morgons (White)» и сожгла ее, транслируя это в режиме реального времени через «Твиттер»². Затем компания выпустила цифровой образ уничтоженного произведения в виде NFT, превратив тем самым физически существующий предмет искусства в виртуальный актив. Уникальный токен впоследствии был продан примерно в 5 раз дороже реального прототипа [Сорина, Гуров 2022].

Однако, несмотря на бурное развитие рынка NFT, правовое регулирование в этой сфере имеет определенные проблемы, в том числе и в России. В настоящее время, несмотря на попытки законодателя урегулировать юридический статус токенов, правовая природа NFT так и остается неясной. Предполагалось, что невзаимозаменяемый токен должен быть отнесен к имущественным, а именно цифровым, правам по смыслу ст. 141.1 ГК РФ. Однако в научной литературе справедливо отмечается, что согласно ст. 141.1 ГК РФ цифровыми правами признаются названные таковыми в законе [Шабалина 2022]. В настоящее время в РФ нет закона, относящего NFT к цифровым правам [Рожкова 2021]. Таким образом, обладатель невзаимозаменяемого токена не получает ни исключительных прав на произведение, ни защиты в случае противоправных действий в отношении такого токена. Разрешение данной проблемы возможно путем юридического закрепления NFT в качестве цифрового права.

С технологией NFT тесно связана и защита авторских прав в метавселенной. Как уже упоминалось, российское право не предоставляет владельцу NFT исключительного права на произведение, однако при создании токена, содержащего в себе объект авторско-правовой охраны, исключительные права на объект интеллектуальной собственности не должны быть нарушены. Принятый в 1996 году Договор ВОИС по авторскому праву, развивший и дополнивший положения Бернской конвенции применительно к цифровой среде, предусматривает положение, согласно которому хранение произведения в цифровой форме является его воспроизведением и составляет правомочие автора. Это отражено в Согласованном заявлении в отношении статьи 1(4) Договора ВОИС по авторскому праву.

Таким образом, исполнение музыкального произведения, трансляция видео, использование картин или изображений, создание аватаров с использованием персонажей аниме, фильмов или видеоигр, а также (при более широком толковании) воспроизведение товаров известных брендов и самих логотипов компаний должны осуществляться в метавселенной без нарушения исключительных прав на эти объекты, охраняемых в реальном мире. Подобные подходы уже сформировались на практике. Так, испанская компания Mango разработала NFT-коллекцию одежды для продажи ее под своим брендом в метавселенной Decentraland. Дизайн одежды включал в себя картины известных художников, которые компания приобрела в реальном мире. Между тем разрешение на выпуск NFT от художников получено не было. В результате авторы подали на компанию в суд [Guadamuz 2022].

Интересным примером является и дело Hermès International против Ротшильда, рассмотренное в суде США. Суть дела заключалась в том, что американский художник Ротшильд выпустил коллекцию NFT-арта MetaBirkins, цифровых сумочек, похожих по форме на реальные сумки Birkin. В метавселенной возник ажиотаж, и цифровые сумки стали активно раскупаться. На требование модного дома Hermès об изъятии коллекции из продажи Ротшильд не отреагировал, и тогда компания обратилась в суд. По результатам рассмотрения дела суд пришел к выводу, что Ротшильд нарушил право на товарные знаки и присудил истцу компенсацию в размере 133 000 долларов [Jury finds MetaBirkin ... 2023].

² «Твиттер» (официальное название с 2023 г. – X (англ. Twitter, X, «Экс»)) – американская социальная сеть и микроблогинговая платформа. Роскомнадзор заблокировал «Твиттер» в начале марта 2022 г. по решению Генпрокуратуры от 24 февраля 2022 г. на основании ст. 15.3 закона об информации, информтехнологиях и о защите информации.

Разумеется, данные ограничения на использование объектов авторских прав и средств индивидуализации в метавселенных не являются абсолютными. Та же ст. 10 Бернской конвенции допускает возможность использования объекта авторского права в виде цитаты в объеме, оправданном целью цитирования. Так, компания Solid Oak Sketches, владелец авторских прав на ряд татуировок известных личностей, подала в суд на 2K Games, разработчика видеоигр NBA 2K. Истец посчитал, что воспроизведение в игре татуировок на цифровых копиях знаменитых баскетболистов нарушает его авторские права. Суд не согласился с доводами истца, посчитав, что в игре используется только небольшая часть охраняемой работы, а не вся она целиком и что использование охраняемого законом произведения, исходя из художественного характера видеоигр, не нарушает авторских прав истца [Рамос 2022].

В РФ случаи свободного использования охраняемых авторским правом произведений регулируются ст. 1273–1279 ГК РФ. Представляется, что в случае возникновения споров по поводу уместности использования объектов авторско-правовой охраны в метавселенной решения о законности или незаконности такого использования должны принимать суды с учетом выбора применимого права и конкретных обстоятельств дела.

В качестве объекта интеллектуальных прав в метавселенной может охраняться и пользовательский контент (UGC, User Generated Content). Многие платформы метавселенных позволяют своим пользователям создавать дополнительные элементы мира в качестве UGC. Существование такого контента поднимает вопрос о том, наделяется ли пользователь, создавший объект авторского права в метавселенной, правами интеллектуальной собственности, или же подобные права возникают у компании-организатора? Данный вопрос, как правило, решается в лицензионном пользовательском соглашении (terms of use). Наиболее распространенным является подход с принудительным лицензированием. Согласно этой схеме пользователь, создающий контент в метавселенной, сохраняет любые права интеллектуальной собственности на свои творения, но предоставляет поставщику услуг (платформе) лицензию на использование этого контента. Вопросы о вознаграждении за использование пользовательского контента сервисами исключительных прав также остаются на усмотрение между платформой и пользователем.

Проблема преступной деятельности в метавселенной. В Российской Федерации регулирование деятельности в сети Интернет исходит из того, что виртуальная жизнь является продолжением жизни реальной. Следовательно, в ней действуют те же законы, что и в офлайн-пространстве. Однако в случаях с преступной деятельностью в сети Интернет (и в метавселенной в частности) такое правило работает не всегда. Так, убийство игрового персонажа не является преступлением по смыслу ст. 105 УК РФ, а экстремистские высказывания пользователей могут признаваться как не запрещенное законом деяние, если они необходимы для отыгрыша игровой роли. Однако инструменты метавселенных (игровые чаты, программы для голосового общения) могут использоваться и для обсуждения совершения преступлений в реальном мире [Смушкин 2021]. В связи с этим возникает вопрос об установлении той тонкой грани, за которой деятельность пользователя в метавселенной квалифицируется как преступление.

В теории для разрешения этих вопросов используется концепция «магического круга». В играх и цифровых медиа под магическим (или волшебным) кругом понимается условно очерченное пространство, где правила реального мира приостановлены и действуют правила игровые. Если пользователь, совершая действия, разумно понимает или должен понимать, что такие действия будут иметь последствия в реальном мире, он выходит за пределы магического круга.

Разумеется, граница магического круга весьма условна, особенно если в виртуальном пространстве совершаются правонарушения в отношении объектов, имеющих ценность в реальном мире (например, похищается виртуальное имущество, которое было приобретено за настоящие деньги). Кроме того, суды не всегда объективно оценивают реалии игрового мира. Так, решением Заводоуковского районного суда Тюмен-

ской области было постановлено ограничить доступ к компьютерной игре Minecraft, где содержался рецепт изготовления динамита [Решение Заводоуковского районного суда ... 2016], хотя реально изготовить динамит по предложенному рецепту невозможно [Архипов 2019].

Подводя итоги вышесказанному, можно отметить: несмотря на огромное количество вопросов, которые возникают или будут возникать по мере внедрения метавселенных в повседневную жизнь, многие из них могут быть разрешены уже сегодня исходя из сложившихся в нашей стране подходов к регулированию онлайн-пространства. Однако, к сожалению, быстро изменяющийся виртуальный мир создает новые вызовы, на которые право не всегда успевает оперативно реагировать. Это ведет к возникновению правовых пробелов и коллизий, не позволяет создать стройную систему правового регулирования в сети Интернет в целом и в сфере метавселенных в частности. Впрочем, до появления полноценных метавселенных пока есть время, за которое, будем надеяться, эффективная система правового регулирования данных отношений все же будет сформирована.

Список источников

- Апелляционное определение Ленинского районного суда г. Кемерово от 26.04.2013 по делу № 11-59/2013 по иску Мацукова Д. П. к ООО «Мэйл.Ру Геймз» // Адвокаты Москвы Ушаковы, Путиловы : сайт. URL: <https://www.5451212.ru/sovety-advokatov-i-resheniya-sudov/resheniya-sudov/ooo-meyl-ru-geymz-proigral-delo-v-sude-grazhdaninu-po-onlayn-igre-i-s-organizatsii-vzyskali-dengi-po/> (дата обращения: 21.01.2025).
- Архипов В. В. Компьютерные игры, «магический круг» и смысловые пределы права // Международный журнал исследований культуры. 2019. № 1 (34). С. 73–87. DOI 10.24411/2079-1100-2019-00006.
- Евсиков К. С. Метавселенные как новый объект регулирования для информационного права // Труды по интеллектуальной собственности (Works on Intellectual Property). 2023. Т. 44, № 1. С. 47–57. DOI 10.17323/tis.2023.16880.
- Рамос Э. Метавселенная, NFT и права ИС: регулировать или не регулировать? // ВОИС журнал. 2022. № 2. URL: https://www.wipo.int/wipo_magazine/ru/2022/02/article_0002.html (дата обращения: 21.01.2025).
- Решение Заводоуковского районного суда Тюменской области от 12 июля 2016 года по делу № 2-662/2016. URL: https://zavodoukovsky--tum.sudrf.ru/modules.php?name=sud_delo&srv_num=1&name_op=doc&number=25808719 &delo_id=1540_005&new=0&text_number=1 (дата обращения: 21.01.2025).
- Рожкова М. А. Категории «цифровое право», «цифровые права» и «цифровая валюта» в российском праве // Право цифровой экономики – 2021 (17) : ежегодник-антология / рук. и науч. ред. М. А. Рожкова. М. : Статут, 2021. (Сер. «Анализ современного права / IP & Digital Law»; Вып. 17). С. 10–68.
- Смушкин А. Б. Онлайн-игры как пространство совершения преступлений // Вестник Томского государственного университета. 2021. № 468. С. 259–264. DOI 10.17223/15617793/468/30.
- Сорина Г. В., Гуров Ф. Н. Метавселенная и проблемы современного образования // Вестник Московского университета. Серия 20 : Педагогическое образование. 2022. Т. 20, № 3. С. 9–23. DOI 10.51314/2073-2635-2022-3-9-23.
- Трубилина М. Взять ипотеку на виртуальную недвижимость смогут «жители» метавселенных // Российская газета. 2022. 8 февраля. URL: <https://rg.ru/2022/02/08/vziat-ipoteku-na-virtualnuiu-nedvizhimost-smogut-zhiteli-metavseennyh.html> (дата обращения: 14.01.2025).
- Шабалина А. В. К вопросу о правовом статусе невзаимозаменяемых токенов в России // Молодой ученый. 2022. № 45 (440). С. 207–209. URL: <https://moluch.ru/archive/440/96130/> (дата обращения: 08.01.2025).
- Decentraland. Terms of use. URL: <https://decentraland.org/terms/#181-initial-dispute-resolution> (access date: 21.01.2025).

- Guadamuz A. Court in Barcelona issues injunction against Mango's NFT use in the metaverse // TechnoLlama : website. 25.11.2022. URL: <https://www.technollama.co.uk/court-in-barcelona-issues-injunction-against-mangos-nft-use-in-the-metaverse> (access date: 21.01.2025).
- Jury Finds MetaBirkin NFTs Infringe Hermès' Trademark Rights // Practical Law Intellectual Property & Technology. 2023. URL: https://content.next.westlaw.com/w-038-4666?cid=9072277&chl=int&sfdc_campaignid=7014O000001JkmVQAS&transitionType=Default&contextData=%28sc.Default%29 (access date: 21.01.2025)
- Marquez A. Welcome to Decentraland, where NFTs meet a virtual world // NBC News : website. 03.04.2021. URL: <https://www.nbcnews.com/tech/tech-news/welcome-decentraland-nfts-meet-virtual-world-rcna553> (access date: 21.01.2025).
- Roblox Terms of Use // Roblox. 2025. URL: <https://en.help.roblox.com/hc/en-us/articles/115004647846-Roblox-Terms-of-Use#user-terms> (access date: 21.01.2025).

Информация об авторе

Светлана Александровна Драгунова, канд. экон. наук, доцент, доцент кафедры теории, истории государства и права и международного права, Юридический институт ФГБОУ ВО «НИ Мордовский государственный университет им. Н. П. Огарева» (Саранск, Россия).

Information about the author

Svetlana A. Dragunova, Cand. Sci. (Economics), Assoc. Prof., Assoc. Prof. of the Department of Theory, History of State and Law and International Law, Institute of Law, National Research Mordovia State University (Saransk, Russia).

Статья поступила в редакцию | Submitted 23.01.2025.

Одобрена после рецензирования | Revised 24.02.2025.

Принята к публикации | Accepted 24.02.2025.