

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РЕСПУБЛИКИ КАЗАХСТАН

УЧРЕЖДЕНИЕ «SDU UNIVERSITY»

ФАКУЛЬТЕТ ПРАВА И СОЦИАЛЬНЫХ НАУК
Кафедра «Правоведение»

Ералы Кумісай Ерболқызы

**ПРАВОВЫЕ ВОПРОСЫ И ВЫЗОВЫ В КОНТЕКСТЕ
РАЗВИТИЯ МЕТАВСЕЛЕННОЙ**

МАГИСТЕРСКАЯ ДИССЕРТАЦИЯ

7M04202 – «Право информационных технологий»

Каскелен, 2024

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РЕСПУБЛИКИ КАЗАХСТАН

УЧРЕЖДЕНИЕ «SDU UNIVERSITY»

ФАКУЛЬТЕТ ПРАВА И СОЦИАЛЬНЫХ НАУК
КАФЕДРА «ПРАВОВЕДЕНИЕ»

«Допущен к защите»
Магистр, Директор магистратуры
Сейтмағамбет Аружан

_____ (подпись)
«___» _____ 2024 год

МАГИСТЕРСКАЯ ДИССЕРТАЦИЯ

**Тема: «Правовые вопросы и вызовы в контексте развития
метавселенной»**

7M04202 – «Право информационных технологий»

Выполнила:

Ералы Кумісай Ерболқызы

Научный руководитель
Ph.D, ассистент профессора

Ахметов Жасулан
Мейрамович

В лице Алмуратовы Бахытжамал
Канаевны, действующего
на основании доверенности
от «14» июня 2024 г. №397

Каскелен 2024

КАЛЕНДАРНЫЙ ПЛАН-ГРАФИК

**выполнения и представления магистерской диссертации на тему:
«Правовые вопросы и вызовы в контексте развития метавселенной»
магистранта 2 курса, 7М04202 – «Право информационных технологий»**

№	Наименование разделов	Сроки предоставлен ия руководител ю	Отметка о выполнен ии	Подпись научного руководи теля
1	Выбор и утверждение темы магистерской диссертации. Назначение научного руководителя.	15.10.2022		
2	Получение и разработка задания на выполнение магистерской диссертации	15.11.2022		
3	Подбор теоретического материала и представление руководителю	30.11.2022		
4	Подбор практического материала, систематизация теоретического и практического материала и представление руководителю	17.01.2023		
5	Написание 1 главы магистерской диссертации/проекта	18.01.2023- 4.03.2023		
6	Написание 2 главы магистерской диссертации/проекта	5.03.2023- 19.05.2023		
7	Написание 3 главы магистерской диссертации/проекта (при ее наличии)	1.09.2023- 14.11.2023		
8	Оформление магистерской диссертации/проекта	28.11.2023		
9	Направление магистерской диссертации на проверку на предмет наличия или отсутствия плагиата	03.04.2024		

10	Направление магистерской диссертации нормоконтролеру	10.04.2024		
11	Направление магистерской диссертации/проекта научному руководителю для написания отзыва	29.04.2024		
12	Процедура предварительной защиты магистерской диссертации/проекта	02.05.2024		
13	Направление магистерской диссертации/проекта на рецензию	22.05.2024		
14	Направление магистерской диссертации/проекта с отзывом и рецензией в ГАК	01.06.2024		
15	Защита магистерской диссертации/проекта	14.06.2024		

Дата выдачи задания «7» ноября 2022 г.

Директор магистратуры Сейтмағамбет Аружан

ПОДПИСЬ

Научный руководитель Ахметов Жасулан Мейрамович
в лице Алмуратовы Бахытжамал Канаевны,
действующего на основании доверенности
от «14» июня 2024 г. №397

ПОДПИСЬ

Задание принял к исполнению
Магистрантка Ералы Кумісай Ерболқызы

ПОДПИСЬ

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	5
1 ПОНЯТИЕ И ОСОБЕННОСТИ МЕТАВСЕЛЕННОЙ.....	12
1.1 Исторический обзор и возникновение метавселенной.....	12
1.2 Технологические основы и виды метавселенной.....	17
1.3 Аватары как субъекты отношений, возникающих в метавселенной.....	20
1.4 Проблемы и перспективы развития метавселенной.....	23
2 РАЗРАБОТКА НОРМАТИВНОЙ БАЗЫ В РАМКАХ МЕТАВСЕЛЕННОЙ.....	27
2.1 Создание нормативной базы метавселенной в рамках Европейского Союза.....	27
2.2 Создание нормативной базы метавселенной в рамках Китайской Народной Республики.....	31
2.3 Создание нормативной базы метавселенной в рамках Соединенной Штаты Америки.....	33
2.4 Разработка нормативной базы метавселенной в Республике Казахстан на основе международного опыта.....	37
3 ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНАЯ СОБСТВЕННОСТЬ В РАМКАХ МЕТАВСЕЛЕННОЙ.....	42
3.1 Понятие и виды интеллектуальной собственности в контексте метавселенной.....	42
3.2 Особенности создания и использования объектов интеллектуальной собственности в рамках метавселенной.....	44
3.3 Сравнительный правовой анализ товарного знака в сети интернет и метавселенной.....	47
3.4 Обзор международной практики в области интеллектуальной собственности в метавселенной.....	50
ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....	54
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ.....	56

ВВЕДЕНИЕ

В настоящее время метавселенная привлекла значительное внимание, особенно после заявления генерального директора ведущей компании «Meta», который назвал ее следующим крупным прорывом после Интернета. Однако, несмотря на все внимание, отсутствует единое согласованное определение метавселенной. Общее понимание этого понятия включает объединение таких технологий, как интернет вещей (IoT), дополненная реальность (AR), виртуальная реальность (VR), расширенная реальность (XR) и трехмерное моделирование (3D).

Метавселенная обладает огромным рыночным капиталом и экономическим потенциалом. По состоянию на апрель 2024 года, рыночная капитализация оценивалась примерно в 15,4 млрд долларов США, а экономический потенциал метавселенной охватывал диапазон от 3,75 трлн долларов США до 12,5 трлн долларов США. Метавселенная представляет собой новую виртуальную среду, в которой люди могут взаимодействовать и осуществлять коммерческую деятельность, используя аватары, аналогично тому, как они взаимодействуют в реальном мире. Это подчеркивает экономический потенциал метавселенной, который уже проявляется в реальных транзакциях. Например, в декабре 2021 года была зафиксирована покупка виртуальной земли за 450 000 долларов США. Более того, был приобретен участок земли в модном районе метавселенной за сумму до 2,4 миллиона долларов, расположенный рядом с общественной фигурой Снуп Догг. Эти примеры иллюстрируют не только экономическую активность в метавселенной, но и возникающие вопросы о правовом статусе и регулировании таких транзакций.

Важность определения правовой природы метавселенной вытекает из ряда правовых последствий, связанных с метавселенной. В рамках правовых аспектов, метавселенная порождает ряд вопросов и проблем, которые требуют серьезного рассмотрения. Одна из таких проблем связана с интеллектуальной собственностью. Быстрое развитие технологий метавселенной и отсутствие единого определения концепции подчеркивают необходимость в разработке стандартов и норм, которые будут регулировать использование и развитие метавселенной.

Актуальность выбранной темы диссертационного исследования состоит в том, что в современном мире, где наука и технологии развиваются с беспрецедентной скоростью, порождая правовые вопросы и вызовы, связанные с развитием метавселенной. Вопросы, связанные с правовой природой, правосубъектностью аватаров, вопросами интеллектуальной собственности, а также другие вопросы, становятся все более сложными в мире, где физические и виртуальные пространства все больше переплетаются. Существующее законодательство, как на национальном, так и на международном уровнях, может быть не готово к решению этих вопросов, поскольку оно было разработано для регулирования физического мира.

Согласно исследованиям, проведенным учеными из Оксфорда (Oxford Corpus), термин «метавселенная» в 2022 году занял второе место по частоте использования и значимости. Этот термин в Oxford Learner's Dictionaries определяет как «гипотетическую среду виртуальной реальности, где пользователи взаимодействуют с аватарами друг друга и окружающей средой с эффектом погружения».

Актуальность темы исследования подтверждается значительным количеством судебных споров. Споры становятся все более многочисленными, начиная с прецедента, когда полиция Британии впервые расследовала групповое изнасилование в метавселенной, и заканчивая спорами по интеллектуальной собственности и проведением судебных процессов в метавселенной. Суды Китая, Бразилии и Колумбии уже практикуют проведение судебных процессов в метавселенной. В 2023 году осенью в Колумбии, состоялось слушание по делу административного правонарушения. Дело было возбуждено против министерства обороны и национальной полиции Колумбии.

В Китае, в рамках цифрового развития судебной системы, был запущен проект «Умные суды». В рамках этого проекта был проведен судебный процесс в метавселенной. Судебное расследование, перекрестные допросы и судебные доводы проводились в народном суде округа Сямынь Слимин. Эта инициатива является частью стремления к внедрению «умных судов», которые используются для разрешения реальных споров по мере того, как мы вступаем в эпоху, когда метавселенная интегрируется во многие аспекты жизни. Таким образом, Китай активно использует новейшие технологические достижения метавселенной в судебной деятельности. Актуальность темы исследования подтверждается не только теоретическими аспектами, но и практическими примерами из разных стран.

Научная новизна диссертационного исследования в том, что автором были раскрыты актуальные проблемы, связанные с метавселенной. В частности, были исследованы и проанализированы вопросы правовой природы метавселенной. Автор предложил закрепление понятия «метавселенная», что является важным этапом в формировании информационно-правового института. В рамках исследования были выработаны научно обоснованные предложения по совершенствованию нормативно-правовых актов. Кроме того, автором были предложены актуальные меры, направленные на разрешение возникающих в настоящее время конфликтов, связанных с защитой товарных знаков в метавселенной, а также актуализация Ниццкой классификации в современных цифровых условиях.

Практическая значимость диссертационного исследования проявляется в возможности разработки качественного нормативно-правового базиса, который соответствует современным требованиям и реалиям. Более того, мы можем предложить международному сообществу собственные пути решения, направленные на выработку взаимоприемлемых норм и законодательных мер, способствующих развитию метавселенной. Т.А.

Алабина, Х.С. Дзангиева, А.А. Юшковская считают, что полноценное воплощение идеи метавселенной является вопросом времени, а главные вызовы в данном случае связаны с развитием необходимых технологий[1]. Ларри А. ДиМаттео, профессор договорного права и юридических исследований Уоррингтонского колледжа бизнеса и юридического колледжа Левина, Университета Флориды, США, и Мишель Каннарса, профессор частного права и декан Лионского католического университета, в своей работе подчеркнули необходимость разработки правовых рамок для метавселенной еще до полного ее функционирования[2].

Целью данного диссертационного исследования является исследование правовой природы метавселенной и разработка научно обоснованных рекомендаций по созданию нормативно-правовой базы, регулирующей отношения в метавселенной, с учетом международного опыта и современных реалий цифровизации.

Задачи данного диссертационного исследования:

1. Исследовать исторические данные и разнообразные типологии метавселенной для выявления особенностей и значимости в правовой системе.
2. Изучить терминологию, связанную с понятием «метавселенная», и разработать его рабочее определение для применения в нормативно-правовых актах Республики Казахстан.
3. Анализ и сравнение статуса аватаров в различных юрисдикциях, а также изучение вопроса о правосубъектности.
4. Провести обзор действующих нормативно-правовых актов, регулирующих метавселенную, и разработать рекомендации по созданию нормативных оснований с учетом международного опыта для Республики Казахстан.
5. Исследовать особенности защиты объектов интеллектуальной собственности в метавселенной и провести сравнительный анализ с правовыми инструментами, применяемыми в сети интернет.
6. Изучить процесс регистрации товарных знаков в Казахстане и сравнить его с процессом регистрации в ряде зарубежных стран.
7. Рассмотреть роль и применение Ниццкой классификации товаров и услуг при регистрации товарных знаков метавселенной.

Объектом диссертационного исследования выступают общественные отношения в виртуальной среде, в частности в метавселенной, которые требуют правового регулирования.

Предметом диссертационного исследования являются теоретические основы и потенциальные правовые нормы, которые могут быть разработаны для регулирования отношений в метавселенной, а также механизмы защиты прав на интеллектуальную собственность в этой области.

Непосредственно **научная новизна диссертационного исследования** выражается в следующих положениях, выносимых на защиту:

1. Сегодняшние реалии требуют от государств мира закрепить в нормативно-правовых актах специализированную терминологию, которая

обеспечит должное законодательное регулирование в отношении метавселенной. В диссертации предлагается включить определение «метавселенная» в разрабатываемый «Цифровой кодекс» и разработать специальные нормативно-правовые акты, регулирующие отношения в этой сфере.

2. Признавая аватаров как особый объект в гражданском обороте, необходимо разработать механизмы их правовой защиты и регулирования. Это включает определение правового статуса аватаров, их прав и обязанностей, а также процедур разрешения споров, учитывая их специфику как цифровых репрезентаций пользователей.

3. Введение в законодательное регулирование, образующих основу интеллектуального труда элементов, обеспечит улучшение существующей на сегодня международной и национальной законодательной практики.

4. При разработке или внесении изменений и/или дополнений в нормативно- правовую базу необходимо включать в состав рабочей группы представителей государственных органов, экспертов со специальными знаниями в этой сфере, специалистов по информационным технологиям и кибербезопасности. Это обеспечит комплексный подход и учет всех аспектов функционирования метавселенной.

5. Анализ международного опыта и адаптация лучших практик для разработки национальных нормативно-правовых актов, регулирующих метавселенную. Это позволит интегрировать наиболее эффективные и проверенные механизмы регулирования, учитывая особенности национального правопорядка.

Теоретическую основу написания диссертации составили труды таких авторов СНГ как: Сабитов Д., С.К. Идрышева, Т.А. Алабина, Х.С. Дзангиева, А.А. Юшковская «Метавселенная как глобальный тренд экономики»; А. Костенко, В. Фурашева, Д. Журавлов и А. Днепров; Т. К. Канатов; В. И. Фатхи «Метавселенные: проблемы правового регулирования»; и т.д.

Если говорить о международных авторах, развивающих в своих трудах спектр проблем в рамках метавселенной, то к ним можно отнести: Рэй Курцвейл, Клаус Шваб, Ник Бостром, Дэвид Пирс «Shaping the Fourth Industrial Revolution»; M El Beheiry, S Doutreligne, C. Caporal, C Ostertag, M Dahan, JB Masson «Virtual reality: beyond visualization»; Iony Randrianirina «PatentLaw and Metaverse» и т.д.

Научная гипотеза диссертационного исследования заключается в следующем: Разработка законодательной основы, которая учитывает и сбалансированно удовлетворяет интересы государства, компаний, так и пользователей метавселенной, представляет собой перспективный подход для улучшения текущей ситуации как на уровне отдельных государств, так и в мировом масштабе.

Методологическую основу диссертационного исследования составляют общенаучные методы анализа и синтеза, формализации и абстрагирования, а также обобщения и идеализации. В рамках первой главы

используется анализ исторических данных и концепций метавселенной, синтез различных теоретических подходов для создания комплексного представления о правовой природе метавселенной. Во второй главе проводится анализ действующих и разрабатываемых нормативно-правовых актов в разных юрисдикциях, синтезируются выводы для разработки предложений по нормативной базе метавселенной в Республике Казахстан. Формализация и абстрагирование используются для определения и формализации основных черт метавселенной в первой главе, а также для формализации механизмов защиты прав интеллектуальной собственности в третьей главе. Обобщение и идеализация применяются во введении и заключении для формирования общих выводов и рекомендаций, а также для идеализации моделей правового регулирования метавселенной, которые могут быть адаптированы в будущем.

Специальные методы включают исторический метод, применяемый в первой главе для исследования истории развития метавселенной и её эволюции в контексте глобализации и технологического прогресса, а также статистический метод, используемый в третьей главе для анализа данных по использованию метавселенной и судебных дел, связанных с интеллектуальной собственностью. В рамках данного диссертационного исследования проведен анализ научных работ отечественных и иностранных исследователей, касающихся правовой природы и регуляции метавселенной. Проведен исторический анализ развития технологий, статистический анализ текущего использования и правовых споров, а также синтез различных подходов для создания комплексной нормативной базы.

Таким образом, использование этих методов позволило сформировать научно обоснованные рекомендации по созданию нормативно-правовой базы для метавселенной, учитывая международный опыт и современные реалии цифровизации.

Нормативно-правовой базой написания диссертационной работы являются нормативно-правовые акты, как международной, так и локальной формации. К ним можно отнести следующие документы: Ниццкая классификация (НКЛ), созданная Ниццким соглашением 1957 г., Бернская конвенция, принятая в 1886 году, Мадридское Соглашение о международной регистрации знаков, подписанное в г. Мадриде 14 апреля 1891 года, Гражданский кодекс Республики Казахстан (Особенная часть), Указ Президента Республики Казахстан от 20 марта 2023 года № 145 «Об утверждении Информационной доктрины Республики Казахстан», Постановление Правительства Республики Казахстан от 20.12.2016 г. № 832 «Об утверждении единых требований в области информационно-коммуникационных технологий и обеспечения информационной безопасности», Приказ Министра цифрового развития, инноваций и аэрокосмической промышленности Республики Казахстан от 21.10.2020 г. № 394/НК «Об утверждении Правил по сбору, обработке, хранению, передаче электронных информационных ресурсов для осуществления аналитики данных в целях реализации функций государственными органами», Приказ Министра

цифрового развития, инноваций и аэрокосмической промышленности Республики Казахстан от 13.10.2020 г. № 384/НК «Об утверждении Правил информирования о деятельности по осуществлению цифрового майнинга».

Практической базой написания диссертационной работы является: результаты статистических отчетов и материалы судебных дел. Беря за основу сказанное, хотелось подчеркнуть, что первая глава, диссертационной работы посвящена понятию и особенности метавселенной. В рамках данной главы рассматривается всемирная история развития метавселенной по хронологии. Помимо этого, в данной главе рассмотрен процесс глобализации и его влияния на технологий. Отталкиваясь от вышеизложенного следует отметить, что при рассмотрении входящих в данную главу вопросов использовался исторический метод исследования, так как рассматривается история формирования и развития метавселенной в международном пространстве.

Во второй главе работы осуществляется разработка нормативной базы для метавселенной, охватывающая анализ существующих нормативно-правовых актов Европейского Союза, Китайской Народной Республики и Соединенных Штатов Америки. Путем обзора законодательства в указанных юрисдикциях и анализа его применимости к контексту метавселенных выявляются основные принципы и нормы, формирующие правовую основу данной области. Кроме того, в рамках главы указаны предложения и рекомендации по формированию новых нормативных оснований для метавселенной в упомянутых странах, с учетом особенностей и потребностей данной технологии. На основе опыта данных стран были разработаны рекомендации для Республики Казахстан.

Третья глава диссертационной работы, как и вышеупомянутая, несет в себе практическую составляющую и анализируется проблематика интеллектуальной собственности в рамках метавселенной. Осуществляется определение понятия и классификация видов интеллектуальной собственности в данной среде, выявляются особенности создания, использования и защиты объектов интеллектуальной собственности в метавселенной, проводится сравнительный анализ правового режима товарного знака в интернете и метавселенной, а также осуществляется обзор международной практики в области правового регулирования интеллектуальной собственности в метавселенной для выявления основных тенденций и направлений развития данной области. Вместе с тем, были использованы вышеотмеченные методы исследования, в виде: системного метода, метода абстрагирования, метода обобщения, метода идеализации и т.д. Резюмируя, хотелось бы отметить, что уровень технологий является показателем уровня технологического развития и инновационного потенциала государства. Поэтому интеграция новых технологий должна являться основополагающей задачей каждой политической формы организации общества. В связи с этим возникает необходимость раннего внимания со стороны законодательных органов к разработке соответствующих нормативно-правовых актов.

Апробирование диссертационное исследование получила в опубликованных научных работах, по следующим научно-исследовательским

темам:

1. Правовое регулирование осуществления исключительных прав на товарные знаки в сети интернет (г. Алматы, Предупреждение преступности. Казахстанская криминологическая ассоциация. №2(66)-2023 г.);

2. Защита товарных знаков в метавселенной: правовой анализ (г. Каскелен, SDU Bulletin: Social Sciences. 2023/4(64).

1 ПОНЯТИЕ И ОСОБЕННОСТИ МЕТАВСЕЛЕННОЙ

1.1 Исторический обзор и возникновение метавселенной

Метавселенная стала термином, широко обсуждаемым в различных сферах. Но что же она из себя представляет? Этот термин впервые появился в научно-фантастическом романе «Снежная лавина», автором которого является Нил Стивенсон. Слово «метавселенная» образовано из двух разных слов: «мета», что в переводе с греческого означает «после» или «за», и «стих»[3], что является сокращением от слова «вселенная». Исходя из этих двух слов, можно сделать вывод, что метавселенная означает «за пределами вселенной» или «нашей вселенной», поскольку метавселенная существует в цифровом формате. В своей книге Нил Стивенсон представляет будущий мир, где метавселенная является интернетом нового поколения, и пользователи могут в ней жить и заниматься своими ежедневными делами. Каждый пользователь имеет свое представление о себе, которое называется аватаром. Все действия, движения, выражения пользователя и т.д. представлены через этот аватар.

Метавселенная очень похожа на реальный мир, где пользователь не может быть в двух местах одновременно, есть места, куда вход запрещен, и движение ограничено скоростью. Стивенсон также определяет метавселенную как виртуальный мир, который похож на физический мир, где люди могут взаимодействовать друг с другом. В этой статье я рассматриваю метавселенную как совокупность множества элементов в трехмерном мире или 3D виртуальных средах, где пользователь или человек отражается как аватар, где они могут жить или заниматься любым видом социального взаимодействия, как будто они живут там без каких-либо физических ограничений[4].

Концепцию метавселенной сделал более визуальной Стивен Спилберг в фильме «Первому игроку приготовиться». В этом фильме есть виртуальная вселенная, называемая OASIS, и люди могут войти в эту вселенную, используя головной дисплей для VR-рендеринга, отправки, тактильной обратной связи и моделирования физического мира и представлять себя, используя аватар.

В метавселенной люди или пользователи могут взаимодействовать по многим причинам, не только для игры в игры, но и для социальных и культурных мероприятий, экономических, политических и т.д.

Первая эра метавселенной - это литературная эра, начавшаяся в 1974 году под названием «Подземелья и драконы», за которой последовал «Нейромант» в 1984 году. Несколько лет после литературной эры метавселенной следующая эра была названа текстовыми интерактивными играми, которые начались в 1987 году и продолжались до 1992 года[5]. В эту эру игра игралась на ПК и компьютерной графике для получения лучшего качества изображения. Третья

эра называется Виртуальные миры и Массовые многопользовательские игры (ММОГ). Эра ММОГ начинается с 1996 по 2011 год, все игры метавселенной в эту эру требуют не только ПК, но и массового использования интернета и были совместимы с или требовали сенсорный экран в качестве устройства ввода, самые популярные игры в эту эру - это Online Traveler, Second Life и Minecraft[6]. После окончания эры ММОГ, эра Иммерсивной виртуальной среды на умных мобильных устройствах и носимых устройствах начинается с 2012 по 2017 год. В эту эру новые технологии вошли на коммерческие рынки, такие как Виртуальная реальность и Дополненная реальность, использовались в качестве основных инструментов игры. Pokemon Go! и PlayStation VR - самые популярные игры в эту эру. Технологии, которые внесли свой вклад в метавселенную.

Вот некоторые из наиболее значимых технологических разработок, формирующих текущие видения метавселенной, с комментариями экспертов:

1938 год. Французский поэт и драматург Антонин Арто использует термин “виртуальная реальность” в своей коллекции эссе «Театр и его двойник». Он рисует картину того, как персонажи, объекты и изображения могут быть оркестрированы, чтобы создать богатые, погружающие миры.

1962 год. Американский кинорежиссер Мортон Хейлиг создает «Сенсораму» - машину, которая имитирует опыт езды на мотоцикле по Нью-Йорку с помощью 3D-фильма, вибрирующего стула, вентилятора и запахов.

«Сенсорамма была безусловно самым последним достижением, которое заложило основы для того, чем может стать погруженная виртуальная среда», - сказал Джон Ликата, вице-президент и стратег по инновациям в SAP New Venture Technologies Future Hub.

1984 год. Американский компьютерный ученый, музыкант и пионер в области виртуальной реальности Джарон Ланье основывает компанию VPL Research, Inc. Компания разработала одни из первых VR-очков и перчаток для передачи данных. Она создает демонстрации того, как виртуальная реальность может быть использована в коммерческих и художественных целях. “Хотя существует целый ряд предшествующих исследований и экспериментов (включая великолепную статью 1965 года Ивана Сазерленда, в которой представлена «Ultimate Display», которая узнаваемо описывает этот научно-фантастический стержень), компания VPL Research Джарона Ланье начала коммерциализировать очки и перчатки для облегчения взаимодействий с дополненной реальностью и виртуальной реальностью», - сказал Алекс Вейшаупл, управляющий директор Protiviti Digital.

1989 год. Английский компьютерный ученый Тим Бернерс-Ли закладывает основы для Всемирной паутины в CERN. Это радикальное обновление существующих текстовых сервисов обмена, таких как Gopher и проприетарные информационные системы. Изобретение Бернерс-Ли открыло исходный код как клиента, так и сервера для связанной сети веб-страниц с текстом, графикой и аудио.

1992 год. Американский писатель научной фантастики Нил Стивенсон придумывает термин «метавселенная» в своей книге «Снежная лавина», который изображает дистопический будущий мир, где богатые люди уходят в альтернативную 3D-связанную реальность. Альтернативная реальность начинается как единственная 65 536 км дорога, обходящая искусственный глобус, и расширяется оттуда, когда люди покупают, строят и ремонтируют виртуальную недвижимость. В этом видении есть только один мир, к которому все подключаются. Люди несут ответственность за свои собственные аватары, которые могут быть высокохудожественными настройками или дешевыми коммодити-предложениями от Walmart с прозвищами «Клинт» и «Брэнди».

1993 год. Израильский компьютерный ученый Мони Наор и американский компьютерный ученый Синтия Дворк изобретают техники подтверждения работы для предотвращения спама и атак отказа в обслуживании. Программное обеспечение требует от участников решения сложной криптографической задачи, которую легко проверить. Основные концепции позже формализуются и становятся основой для Bitcoin.

2003 год. Компания Linden Lab представляет Second Life, общее трехмерное виртуальное пространство, которое позволяет пользователям исследовать, взаимодействовать с другими, строить и обмениваться виртуальными товарами. Виртуальное пространство создало основу для того, как может выглядеть общий виртуальный мир и продолжает развиваться до настоящего времени, с более чем

70 миллионами зарегистрированных аккаунтов Second Life. «Крупные организации, такие как IBM, Coca-Cola и другие, вложили значительные усилия в то, чтобы понять, как эта трехмерная платформа может способствовать взаимодействию с клиентами и опытами сотрудников, что является темами, которые мы видим, опробованными снова в метавселенной сегодня», - сказал Вейшаупл.

2006 год. Roblox позволяет пользователям создавать и играть в массовые многопользовательские игры, разработанные другими пользователями. Пользователи могли испытывать свои новые идеи для игры, и платформа предоставляла инфраструктуру для быстрого масштабирования наиболее успешных. Платформа Roblox также позволяет пользователям создавать и продавать новые предметы. Принятие платформы взлетело во время пандемии Covid-19, и в настоящее время на платформе зарегистрировано более 200 миллионов пользователей.

2007 год. Google дополняет карты Street View, что позволяет людям исследовать виртуальное представление реального мира в масштабе. «Помимо крутой иммерсивности самого продукта, Google показал, что существуют умные и простые способы создания больших, сложных цифровых копий физических окружений для исследования пользователей», - сказал Вейшаупл.

2009 год. Сатоши Накамото (псевдоним) создает первый биткойн и запускает первый общедоступный блокчейн, использующий алгоритм proof-of-work. Он медленно превращается в самую ценную криптовалюту,

демонстрируя потенциал децентрализованных реестров для защиты торговли в масштабе. Дикие спекуляции вызывают интерес к различным альтернативным криптовалютам и исследованиям новых способов реализации децентрализованных рынков вне контроля какой-либо из сторон.

2010 год. Введена модель видеоигр gacha. Игроки играют в игровые автоматы с игрушками (гача), чтобы заработать валюту и игровые награды через комбинацию удачи и навыка.

2011 год. Эрнест Клайн публикует футуристический роман «Готовый игрок один». Действие происходит в 2040-х годах, человечество находит убежище в общем виртуальном мире под названием OASIS, который похвастается самой стабильной в мире валютой. В 2018 году режиссер Стивен Спилберг снимает киноадаптацию, популяризуя идею общего виртуального мира.

2012 год. Израильский предприниматель Йони Ассиа вводит понятие «Цветные монеты» в своем блоге 2012 года под названием «биткоин 2.X (также известный как Цветной биткоин) - первоначальные спецификации». Это заложило основу нового способа создавать, покупать, продавать и владеть активами на основе общедоступного блокчейна.

2012 год. Американский предприниматель Палмер Лакки запускает Oculus на Kickstarter как первый недорогой 3D-аппарат для масс.

2014 год. Facebook покупает Oculus и помогает масштабировать трехмерную инфраструктуру для его поддержки.

2014 год. Американцы Кевин Маккой, художник, и Анил Даш, технологический предприниматель, создают первый невзаимозаменяемый токен, уникальный криптографически защищенный виртуальный актив.

2015 год. Канадский программист Виталик Бутерин и английский компьютерный ученый Гэвин Вуд запускают Ethereum, который включает функции для создания децентрализованных приложений на блокчейне. «Ethereum представил практический подход к смарт-контрактам, который является основой для предложений, таких как NFT и возможность «владения» активами в распределенной среде», - сказал Вейшаупл.

2016 год. Pokémon GO представляет миру AR-игры, наложенные на реальный мир. Игроки используют свои телефоны, чтобы находить, захватывать и сражаться с виртуальными существами, связанными с физическими местами.

2016 год. DAO, ранняя децентрализованная автономная организация для привлечения венчурных инвестиций, запускается на блокчейне Ethereum. Хакеры выводят треть ее средств через месяц после запуска. Это приводит к уничтожению компании, но идея вдохновляет на создание новых моделей для коллективного приобретения активов и управления организациями.

2018 год. Видеоигра с оплатой за игру Axie Infinity, разработанная вьетнамской студией Sky Mavis, популяризирует использование NFT,

интегрированных в блокчейн Ethereum. На пике популярности в период пандемии в 2021 году на платформе зарегистрировано более 2,7 миллиона пользователей, и это было самое высокое сочетание стоимости всех игр с оплатой за игру. Хакеры крадут около \$600 миллионов в 2022 году.

2019 год. Fortnite от Epic Games становится самым популярным общедоступным виртуальным миром, с более чем 250 миллионами активных пользователей. Компания улучшает платформу для поддержки других виртуальных игр и опытов. В 2020 году рэпер Трэвис Скотт проводит виртуальный концерт, в который принимают участие более 12 миллионов человек. Epic позже интегрирует платформу в популярные приложения для географических информационных систем, дизайна и инфраструктуры.

2021 год. Материнская компания Facebook переименовывается в Meta и пропагандирует оптимистичное и экспансивное видение метавселенной. Переименованная компания последовательно инвестирует более \$10 миллиардов для разработки нового оборудования, программного обеспечения и услуг для поддержки этого нового мира. Это помогает увеличить интерес к термину “метавселенная”, поскольку компании всех форм и размеров начинают связывать свои существующие предложения с метавселенной. Рейтинги поиска Google для термина взлетают вверх.

2021 год. Microsoft представляет Mesh как новую платформу, обещающую синхронизировать виртуальное сотрудничество. Компания рекламирует, как опыт метавселенной через Mesh может улучшить рабочие процессы для встреч, строительства и создания фильмов.

2022 год. Siemens и Nvidia объединяют усилия в индустриальной метавселенной. Новый термин строится на коллаборативной инженерной среде Omniverse от Nvidia и комплексной платформе инструментов для создания цифровых двойников Siemens для аэрокосмической, здравоохранительной, производственной, автомобильной и энергетической отраслей.

«Фотореалистичные, основанные на физике цифровые двойники, встроенные в индустриальную метавселенную, предлагают огромный потенциал для трансформации наших экономик и промышленности, предоставляя виртуальный мир, где люди могут взаимодействовать и сотрудничать для решения реальных проблем», - сказал Роланд Буш, президент и генеральный директор Siemens AG[7].

Исследование исторических данных метавселенной показывает, что развитие этой концепции оказывает значительное влияние на правовую систему. С момента её зарождения до нынешнего времени, метавселенная эволюционировала от литературного феномена до сложной цифровой экосистемы. Виртуальные миры и цифровые активы, такие как криптовалюты и NFT, требуют адаптации существующих правовых рамок и создания новых законодательных актов.

1.2 Технологические основы и виды метавселенной

Ведущие технологические компании, включая Facebook (теперь Meta), Microsoft и Nvidia, уже начали разрабатывать свои собственные концепции метавселенной. Для достижения полного виртуального погружения в метавселенную, эти компании интегрируют передовые технологии в разработку 3D-миров.

Однако, стоит отметить, что метавселенная все еще находится в стадии разработки, и ее полный потенциал еще предстоит осознать и исследовать.

В исследовательской работе «Обзор дорожной карты метавселенной» 2007, авторы говорят, что метавселенная не является единой, объединенной сущностью. Скорее, это набор взаимно усиливающихся способов, с помощью которых виртуализация и 3D-веб-инструменты и объекты интегрируются в нашу среду и становятся постоянными элементами нашей жизни. Эти технологии будут развиваться в зависимости от потенциальных преимуществ, инвестиций и интереса клиентов, и они будут подвержены определенным недостаткам и непредвиденным последствиям[8].

С течением времени многие из интернет-активностей, которые мы сейчас ассоциируем с 2D-вебом, перейдут в 3D-пространства метавселенной. Это не означает, что все или даже большинство наших веб-страниц станут 3D или что мы будем обычно читать веб-контент в 3D-пространствах. Это означает, что по мере разработки новых инструментов мы сможем объединять 2D и 3D, чтобы получить уникальные преимущества каждого в соответствующем контексте[9].

Расширенная реальность (XR) включает в себя виртуальную реальность (VR), дополненную реальность (AR) и смешанную реальность (MR). Виртуальная реальность представляет собой полностью цифровую среду, в которой пользователи чувствуют себя погруженными в другой мир. Дополненная реальность интегрирует цифровые элементы в физическую среду, улучшая её. Смешанная реальность комбинирует элементы как виртуальной, так и дополненной реальности, создавая интерактивные и динамичные среды.

Хотя термин «Веб» технически относится к определенному набору протоколов и онлайн-приложений, он стал кратким обозначением для онлайн-жизни. Возможно, «Метавселенная» также придет к этой двойственности: с одной стороны, обозначая определенный набор технологий виртуализации и 3D-веб, а с другой - став стандартным способом, которым мы будем думать о жизни в Интернете. Как и Веб, Метавселенная не будет всем Интернетом, но, как и Веб, она станет для многих самой важной его частью[10].

Появление надежной Метавселенной будет формировать развитие многих технологических областей, которые в настоящее время кажутся не связанными с Интернетом. В сфере производства 3D-среды предоставят идеальные пространства для дизайна, быстрого прототипирования, настраиваемого и децентрализованного производства. В логистике и транспортировке пространственно осведомленные теги и моделирование мира в реальном

времени принесут новые уровни эффективности, понимания и откроют новые рынки. В искусственном интеллекте виртуальные миры предложат платформы с низким риском и высокой прозрачностью для разработки и тестирования автономных машинных поведений, многие из которых также могут использоваться в физическом мире. Это лишь некоторые из предстоящих разработок на основе технологий Метавселенной на ранней стадии.

В целом, для лучшего представления о предстоящих изменениях, следует думать о Метавселенной не как о виртуальном пространстве, а как о перекрестке или узле, где пересекаются наши физические и виртуальные миры.

Истоки Метавселенной объясняются рядом экспоненциальных технологических трендов, таких как рост вычислительных мощностей и производительности. Эти быстро расширяющиеся цифровые возможности создают «почву», на которой формируется экосистема вычислений в 3D-вебе. Учеными был проведен опрос, в рамках которого 50 экспертов были приглашены на саммит (из них 30 ответили), а также краткая версия опроса была опубликована для общественного обсуждения на веб-сайте MVR (откликнулись от 115 до 136 респондентов). Другое исследование, опубликованное на arXiv, описывает метавселенную как новый тип интернет-приложения и социальной формы, интегрирующей различные современные технологии. Метавселенная характеризуется многотехнологичностью, социальностью и гипервременной природой. В этом исследовании представлено техническое описание метавселенной с пяти точек зрения: инфраструктура сети, технология управления, базовые общие технологии, связь виртуальных объектов с реальностью и слияние виртуальной и физической реальностей[11].

Технология блокчейн играет ключевую роль в реализации метавселенной, обеспечивая прозрачность, безопасность и децентрализацию. Согласно Закону Республики Казахстан «Об информатизации», статья 1, пункт 38-2, блокчейн определяется как «информационно-коммуникационная технология, обеспечивающая неизменность информации в распределенной платформе данных на базе цепочки взаимосвязанных блоков данных, заданных алгоритмов подтверждения целостности и средств шифрования»[12]. Это определение соответствует техническому характеру блокчейн-технологий. Блокчейн позволяет создавать и управлять уникальными цифровыми активами, такими как невзаимозаменяемые токены (NFT), которые используются для представления виртуальных объектов. Это способствует созданию безопасной и надежной среды, где пользователи могут свободно обмениваться цифровыми активами и взаимодействовать друг с другом.

Доктор Иони Рандрианирина в своей работе метавселенную разделяет на три основные категории:

1. Онлайн-игровые платформы (MMORPG): В этой категории пользователи могут взаимодействовать друг с другом в виртуальных игровых мирах. Примерами таких платформ являются Minecraft, где игроки могут

строить и исследовать различные миры, Fortnite, предоставляющий множество игровых режимов для совместного развлечения, и Roblox, где пользователи могут создавать и делиться своими собственными игровыми пространствами и играми;

2. Социальные медиа-платформы в метавселенной: Эти платформы позволяют пользователям взаимодействовать и общаться друг с другом в виртуальной среде. Например, Horizon Workrooms от Meta и Second Life предоставляют возможность создавать виртуальные пространства для встреч, общения и совместной работы;

3. Корпоративные или промышленные платформы метавселенной: Эти платформы ориентированы на использование в рабочих или промышленных целях. Они могут быть использованы для виртуальных совещаний, тренингов, создания прототипов и других бизнес-задач. Примером такой платформы может быть та, что разработала Dassault Group для внутреннего использования. Большое количество платформ метавселенной используют технологии расширенной реальности (XR) в виде технологии дополненной реальности (AR), виртуальной реальности (VR) или программы смешанной реальности (MR). В первом случае метавселенная размещает виртуальные объекты в реальном пространстве: такая технология называется дополненной реальностью (AR)[13].

А другой автор метавселенную разделяет на следующие категории:

Experience - это то, с чем мы фактически взаимодействуем: игры, социальные взаимодействия, живая музыка и т.д.;

Discovery - это то, как люди узнают о существовании опыта;

The Creator Economy - это все, что помогает создателям создавать и монетизировать вещи для метавселенной: инструменты для дизайна, системы анимации, графические инструменты, технологии монетизации и т. д. Прочитайте статью «Эволюция экономики создателей», чтобы получить более подробное представление о том, как эти рынки развиваются.

Spatial Computing относится к программному обеспечению, которое приводит объекты в трехмерное пространство, вычисление в объектах в мире и позволяет нам взаимодействовать с ними. Это включает в себя 3D-движки, распознавание жестов, пространственное картографирование и искусственный интеллект для его поддержки.

Decentralization - это все, что переносит больше элементов экосистемы в разрешенную, распределенную и более демократизированную структуру.

Human Interface относится к аппаратуре, которая помогает нам получать доступ к метавселенной - все, начиная от мобильных устройств и заканчивая VR-шлемами, а также будущими технологиями, такими как продвинутая тактильная обратная связь и смарт-очки.

Infrastructure - это полупроводники, научные материалы, облачные вычисления и телекоммуникационные сети, которые позволяют создавать любые из вышеупомянутых уровней[14].

Таким образом, в данной главе работы была раскрыта суть метавселенной, отмечен её децентрализованный характер и использование блокчейн- технологий. В частности, блокчейн играет ключевую роль, обеспечивая прозрачность, безопасность и децентрализацию в рамках метавселенной. Наличие определения блокчейна в законодательстве Республики Казахстан говорит о том, что это может стать фундаментом для правового определения метавселенной в системе законодательства Республики Казахстан.

1.3 Аватары как субъекты отношений, возникающих в метавселенной

Современное развитие технологий искусственного интеллекта и виртуальной реальности привело к появлению нового правового феномена - цифровых аватаров. Аватары, представляющие собой цифровые копии людей, играют важную роль в метапространствах и становятся ключевыми элементами в новых формах социальных и экономических взаимодействий. В Казахстане, как и в других странах, возникает необходимость правового регулирования статуса аватаров и их роли в общественных отношениях.

Аватары - это пользователи или участники команды, которые представлены в метавселенной. Пользователи представлены и контролируют аватаров, включая их внешний вид и поведение. Аватар определяется как пользовательская цифровая репрезентация, символизирующая присутствие пользователя в метавселенной[15]. Концепции, интересующиеся в отношении аватаров в метавселенной, включают представление, присутствие и погружение.

Представление—внешний вид аватаров и их окружения, а также способы взаимодействия аватаров и окружения.

Присутствие—ощущение пребывания в окружении.

Погружение—степень, в которой люди воспринимают, что они взаимодействуют со своей виртуальной средой, а не с физическим окружением. Цифровой аватар можно определить как виртуальную проекцию реального человека, представляющую его интересы и действия в виртуальных мирах. Важным аспектом является вопрос о правосубъектности аватара: можно ли его рассматривать как самостоятельного субъекта права или он остается лишь объектом гражданских прав.

В российской доктрине существуют два основных подхода к определению правосубъектности аватара:

Субъект (квазисубъект): Аватар обладает самостоятельной правосубъектностью, что позволяет ему участвовать в правоотношениях, приобретать права и нести обязанности.

Объект: Аватар рассматривается как объект права, инструмент в руках человека, используемый для достижения определенных целей.

В статье Саркисян и Федоровой указывается, что наиболее приемлемым является второй подход, предполагающий введение аватара в перечень объектов гражданских прав с последующим созданием специального правового регулирования[16].

Согласно статье 12 Гражданского кодекса Республики Казахстан, субъектами гражданских прав признаются физические лица:

Понятие физического лица: Под физическими лицами понимаются граждане Республики Казахстан, граждане других государств, а также лица без гражданства. Положения настоящей главы применяются ко всем физическим лицам, если иное не установлено настоящим Кодексом и правоспособность гражданина возникает в момент его рождения и прекращается смертью[17].

Эти положения создают определенные ограничения для признания аватаров субъектами гражданских прав, так как они не являются физическими лицами в традиционном понимании. Поэтому для регулирования статуса аватаров необходимо внесение изменений в существующее законодательство или принятие новых нормативных актов.

Если аватар будет обладать возможностями искусственного интеллекта, постоянно учиться у своего хозяина пользователя, может принимать решения, заключать договоры и самостоятельно контролировать других в метавселенной, то нельзя исключать варианта о предоставлении правовой личности аватарам в рамках цифрового пространства. Правосубъектность может быть предоставлена через процесс регистрации, при этом каждому физическому лицу будет разрешено иметь только одного аватара в метавселенной. Ранее уже высказывались аргументы в пользу предоставления правосубъектности роботам, поэтому эти концепции можно расширить и на аватаров в метавселенной.

Луккетти утверждал, что преимуществом предоставления правовой личности системе искусственного интеллекта будет наличие набора правил для регулирования прав и обязанностей как между ними, так и с другими людьми. Подобные нормы могут быть применены и к аватарам в метавселенной. Включение аватаров в правовую систему метавселенной позволит наложить на них конкретные правила для регулирования их прав и обязанностей в этом пространстве[18].

Концепция аватара обычно используется для обозначения виртуального самопредставления пользователей. Утверждается, что отсутствие регулирования аватаров в метавселенной может иметь серьезные последствия, поскольку сама структура киберпространства позволяет разделить реальную личность человека и его виртуальную. Франкс отметил, что, хотя киберпространство часто воспринимается как более реальное, чем реальная жизнь, вред, причиненный в киберпространстве, часто недооценивается, так как он не является физическим и телесным[19].

Можно выделить теорию полной правосубъектности аватара, которая утверждает, что после завершения обучения и приобретения способности самостоятельно принимать решения и выполнять определенные функции без

необходимости получения соответствующих команд, действия аватара приобретают волевой и целенаправленный характер. В этом случае его деятельность объединяет волевые и интеллектуальные элементы, что, согласно общей теории гражданского права, является необходимым и достаточным условием для признания его правоспособности. В перспективе эта позиция может быть наиболее подходящей для законодательства тех стран, которые признают правовой статус животных, таких как Швейцария, Испания, Италия, Великобритания, США и другие. Эта концепция также подтверждается учениями Г.Кельзена, где субъектом права признается искусственно созданная правовая конструкция, а не реальные физические лица[20].

В США существует возможность признания аватаров субъектами правоотношений в ограниченных рамках. Это связано с гибкостью правовой системы, развитием цифровых прав и прецедентным правом. Например, в отдельных штатах обсуждаются вопросы правовой ответственности и правоспособности аватаров в рамках интеллектуальной собственности и договорных отношений. И в Европейском Союзе также обсуждается возможность признания аватаров субъектами правоотношений. В частности, в рамках развития правового регулирования искусственного интеллекта и цифровых технологий разрабатываются нормы, которые могут включать аватаров в число субъектов права. А в Китае правовая система также не предусматривает признание аватаров субъектами права. Китайское законодательство в большей степени фокусируется на регулировании технологий и киберпространства с точки зрения национальной безопасности и контроля, нежели на создании правового статуса для цифровых сущностей. В китайской правовой доктрине аватары рассматриваются исключительно как объекты, а не субъекты права, как и в России аватары не признаются субъектами права. Согласно российскому гражданскому законодательству, субъектами гражданских прав могут быть только физические лица, юридические лица и публично-правовые образования. Аватары, будучи цифровыми объектами, не могут обладать правосубъектностью. В статье 124 ГК РФ аватары не включены в перечень субъектов права[21].

Развитие метавселенной и аватаров в ней вызывает множество этических и правовых вопросов, связанных с правами человека, конфиденциальностью данных и безопасностью использования искусственного интеллекта. В настоящий момент в казахстанском законодательстве отсутствуют предпосылки для признания аватаров субъектами или автономными объектами. С точки зрения гражданского права аватара можно рассматривать как цифровой инструмент, используемый человеком. Этот подход предполагает разработку специального правового режима, регулирующего использование аватаров и защиту прав их пользователей. Казахстан может адаптировать этот подход, введя аватара в Гражданский кодекс как особый объект гражданских прав.

1.4 Проблемы и перспективы развития метавселенной

Web 3.0 технологии являются информационно-коммуникационными децентрализованными электронными виртуальными экосистемами, функционирующими на основе блокчейна, нейронных сетей, машинного обучения, искусственного интеллекта, интернета вещей, семантического веба, криптовалют, виртуальной и дополненной реальности, а также непрерывной доступности. По исследованию E. Özkahveci, F. Civek и G. Ulusoy, термин

«метавселенная» является наиболее популярным и имеет много толкований, используясь для описания процессов цифровизации практически во всех сферах человеческой жизни. Web 3.0 является стартовой площадкой для начала научно-технической революции 5.0 и следующего этапа развития человека – электронных гуманоидов и метавселенной. Однозначное определение метавселенной не принято ни в одном нормативно-правовом акте. Метавселенная или децентрализованный мир характеризуется бесконечным количеством виртуальных миров, в которых и между которыми взаимодействуют физические и цифровые субъекты и объекты, обладающие определенными правами, обязанностями и ответственностями. Авторы разделяют на следующие фазы регуляторов метавселенной[22]:

- первая фаза – оболочка Метавселенной (базовый уровень программного обеспечения и инжиниринг), субъекты и объекты полностью зависят от разработчиков и владельцев оболочки;

- вторая фаза – оболочка Метавселенной, субъекты и объекты принадлежат разработчикам и частично принадлежат владельцам / пользователям;

- третья фаза – Метавселенная не принадлежит конкретным разработчикам, управление субъектами и объектами осуществляется либо владельцем (биоидентификация оборудования), либо автономно (субъекты и объекты обладают функциональностью и правами, присущими только владельцу).

В настоящее время метавселенная находится на начальном этапе своего формирования и развития. По мнению Алексея Костенко, Владимира Фурашева, Дмитрия Журавлова и Алексея Днепров, в ближайшем будущем метавселенная станет более структурированной и будет состоять из следующих элементов:

- Личная Метавселенная (ЛМ);
- Коллективная Метавселенная (КМ);
- Корпоративная Метавселенная (КорпМ);
- Конфедеративная Метавселенная (КфМ);
- Государственная Метавселенная (ГМ);
- Мегаметавселенная/Белая Метавселенная (ММВ / БМ).

Личная Метавселенная (ЛМ) означает, что каждый индивидуум (субъект метавселенной) может создать свою собственную электронную метавселенную

(аватар, электронного гуманоида, электронную личность) в соответствии с личным воображением и быть в ней сознательно и исключительно лично.

Коллективная Метавселенная (КМ) представляет собой добровольное электронное объединение субъектов и объектов метавселенной, которое действует на основе взаимного согласия, но с обязательным соблюдением общепринятых основных требований или правил закона ММВ.

Корпоративная Метавселенная (КорпМ) представляет собой добровольное промышленное, научное, коммерческое, религиозное или другое электронное объединение субъектов и объектов метавселенной, которое действует в соответствии с корпоративными правилами, пока они не противоречат общепринятым основным требованиям или правилам закона ММВ.

Конфедеративная Метавселенная (КфМ) представляет собой политический союз субъектов и объектов метавселенной, каждый из которых сохраняет свою независимость, и все вместе соблюдают согласованные между собой правила права.

Государственная Метавселенная (ГМ) - это электронное государство, имеющее внешние и внутренние электронные характеристики государства, а также электронные субстанциально-пространственные, информационно-публичные, регулирующие и институциональные особенности.

Мегаметавселенная или Белая Метавселенная (ММВ или БМ) - это общее децентрализованное электронное пространство, в котором существует множество личных, коллективных, корпоративных, конфедеративных и государственных метавселенных, взаимодействующих друг с другом в соответствии с законом.

В Метавселенной также рекомендуется предусмотреть Darkmetaverse (DarkMet) как необходимый антагонистический элемент в метавселенной, в котором могут концентрироваться субъекты, объекты и метавселенные с системой самоуправления, отличной от принятой в ММВ.

Каждый субъект будет иметь персональный аватар. Субъекты и объекты могут выполнять различные деятельности – финансовые, научные, творческие, социальные, общественные и т. д.

Например, Республика Барбадос объявила в 2021 году, что откроет свое следующее посольство в Метавселенной, дипломатический комплекс которого строится в Decentraland. Посол Барбадоса в Объединенных Арабских Эмиратах отметил, что «правительства могут действовать вместе, когда земля больше не является физической землей, и ограничения больше не являются частью уравнения». Он также отметил, что малые страны не имеют физической и финансовой возможности поддерживать 197 дипломатических миссий по всему миру, но Метавселенная обеспечивает равноправие с такими крупными странами, как Америка или Германия.

Другие страны также имеют опыт виртуальных посольств – Швеция и Эстония открыли посольства в Метавселенной Second Life. Объединенные Арабские Эмираты уже стали лидерами в Метавселенной, строя современную

цифровую экономику, осуществляя политику и разрабатывая регуляторный каркас в таких областях, как виртуальные активы, искусственный интеллект и защита данных.

Таким образом, Управление регулирования государства Объединенных Арабских Эмиратов в области управления виртуальными активами Дубайской Авторитета управления виртуальными активами (VARA) открыло представительство в виртуальном мире The Sandbox, которое будет работать с частным сектором и соответствующими государственными органами для установления законодательной и надзорной основы для цифровых активов. Кроме того, будут разработаны правила противодействия отмыванию денег и трассировки международных транзакций для обеспечения прозрачности и безопасности для бизнеса и инвесторов. Цифровые активы, такие как криптовалюты, не взаимозаменяемые токены (NFT) и т. д., будут поддерживаться единым законодательным и регулирующим каркасом.

В середине апреля 2022 года Эмираты объявили о создании бренда в сфереметавселенных (Emirates Metaverse), а также коллекционных и полезных незаменимых токенов для своих клиентов и сотрудников. В 2022 году в метавселенной появился первый в мире центр обслуживания клиентов, разработанный Министерством здравоохранения и профилактики заболеваний ОАЭ. Как показывает реальность, социальные отношения в метавселенной создаются, устанавливаются и развиваются вопреки скептицизму отдельных ученых, экспертов и политиков.

В настоящее время основной правовой проблемой, с которой сталкивается метавселенная, является отсутствие четкого определения ее правовой природы в международных и национальных нормативных актах. Данная неопределенность возникает в силу отсутствия общепринятого понимания того, что представляет собой метавселенная. Зарубежная юридическая наука понимает под метавселенной взаимосвязанные виртуальные среды, управляемые движениями с помощью электромиографии (ЭМГ) и нейронных интерфейсов, а в научных публикациях СНГ также встречается термин «метавселенная». Однако он лишь упоминается в связи с регулированием иных объектов права, например, при анализе возможностей наследования цифровых активов или при исследовании вопросов защиты прав геймеров.

В Казахском законодательстве термин не используется. В указе Президента Республики Казахстан № 145 от 20 марта 2023 года, утверждающем Информационную доктрину Республики Казахстан, отмечается рост популярности технологий, таких как виртуальная реальность (VR) и дополненная реальность (AR), которые позволяют интегрироваться с социальными сетями и обеспечивают более активное взаимодействие с потребителями[23]. В указанной доктрине также изложено Видение развития информационного пространства. Однако нормы права, регулирующие данные технологии, не имеют полноценной структуры, включающей диспозицию, гипотезу и санкцию. Необходимо принять соответствующие правовые меры для установления ясности в отношении статуса и регулирования метавселенной

в соответствии с применимыми нормами.

Проблемой правового регулирования общественных отношений в метавселенной является отсутствие единого правового механизма для регулирования общественных отношений, возникающих в метавселенной. Создание механизмов для правового регулирования общественных отношений в метавселенной должно решить множество законодательных проблем, связанных с различиями в регулировании различных юрисдикций. Большинство правовых систем имеют существующие архаичные нормы, которые формулируются без учета возможного появления общественных отношений с использованием электронных технологий метавселенной. В некоторых случаях эти законы могут регулировать определенные вопросы использования информационных технологий, но их область действия часто либо узкая, либо неоднозначная, создавая ситуацию правовой неопределенности. Модернизация национального законодательства для обеспечения правовой совместимости в нескольких юрисдикциях часто заменяется временными нормативными актами. В настоящее время правовые институты национальных правовых доктрин по-прежнему имеют рычаги для регулирования общих процессов цифровизации общества.

Метавселенная представляет собой новый рубеж в области технологий и цифровизации, который открывает перед человечеством беспрецедентные возможности. Однако для того, чтобы Казахстан смог воспользоваться всеми преимуществами этого нового цифрового мира, необходимо создать соответствующую правовую и регуляторную базу. Быстрое развитие технологий требует от законодательных органов оперативной реакции и принятия прогрессивных мер.

Назначение Министерства цифрового развития, инноваций и аэрокосмической промышленности Республики Казахстан (МЦРИАП) регулятором искусственного интеллекта и начало работы по разработке цифрового кодекса - это важные шаги в правильном направлении. Создание правовой структуры для метавселенной в Казахстане не только обеспечит защиту прав и интересов пользователей, но и создаст благоприятные условия для развития инновационных технологий и цифровой экономики. Важно также учитывать международный опыт и адаптировать его к национальным условиям, чтобы создать эффективную и гибкую систему регулирования.

2 РАЗРАБОТКА НОРМАТИВНОЙ БАЗЫ В РАМКАХ МЕТАВСЕЛЕННОЙ

2.1 Создание нормативной базы метавселенной в рамках Европейского Союза

В 2019 году Европейская Комиссия представила предложение о регулировании рынков криптовалют, направленное на создание правовой базы для цифровых активов в рамках Европейского Союза. Это предложение включало поправки к Директиве (ЕС) 2019/1937 с целью улучшения контроля и прозрачности на рынке криптовалют. В соответствии с законодательным решением Европейского Парламента от 20 апреля 2023 года и принятием Советом 16 мая 2023 года регуляция была опубликована 6 июня 2023 года и вступит в силу с конца 2024 года, внедряя цифровые активы, которые могут зависеть от криптографии и существовать на распределенном реестре, в европейскую правовую систему[24].

В мае 2020 года была инициирована Европейская Обсерватория и Форум блокчейну в качестве пилотного проекта Европейского Парламента с целью ускорения инноваций в области блокчейна и развития блокчейн-экосистемы в ЕС. Целью этой инициативы является закрепление позиции Европы в качестве глобального лидера в данной трансформационной технологии.

3 декабря 2020 года Европейская Комиссия опубликовала коммуникацию «Медиа Европы в цифровое десятилетие: План действий по поддержке восстановления и трансформации», который в ответ на экономический спад, вызванный мерами по борьбе с Covid-19, перечислил меры для стимулирования, в том числе опыт виртуальной реальности, путем поддержки европейской индустриальной коалиции виртуальной и дополненной реальности (VR/AR) и Лаборатории креативных инноваций. Коалиция VR/AR Industrial объединяет участников из ключевых технологий метавселенной. Ее целью является информирование законодателей, поощрение инвестиций, облегчение диалога с заинтересованными сторонами и выявление ключевых проблем и возможностей для европейского сектора VR/AR. Она делает это, применяя широкий межсекторальный подход, включающий в себя отрасли поставщиков технологий и творческих людей[25]. Коалиция включает несколько компонентов:

Семинары с заинтересованными сторонами:

- Первый семинар по проблемам и возможностям.
- Второй семинар по оптимальному внедрению к 2026 году.
- Третий семинар о конкурентоспособности и уникальном конкурентном предложении ЕС в области VR/AR.
- Четвертый семинар о медиа-секторе, включая игровой сектор и металюдей.
- Пятый семинар о промышленно-политических инициативах и

поддержке европейской экосистемы VR/AR (ноябрь 2021 - февраль 2022 года).

- Стратегический документ с рыночной оценкой европейской экосистемы VR/AR, подготовленный Ecorys, который ранее подготовил подобное исследование о метавселенной для XR Association.

- Дорожная карта.

9 марта 2021 года под названием «2030 Digital Compass: европейский путь к цифровому десятилетию» (коммуникация «Digital Compass») Комиссия изложила свое видение на 2030 год, направленное на усиление граждан и бизнеса через цифровую трансформацию с особым упором на «Правительство как Платформу» как на новый способ создания цифровых государственных служб, которые обеспечат всеобъемлющий и легкий доступ к государственным услугам с плавным взаимодействием передовых возможностей, таких как обработка данных, искусственный интеллект и виртуальная реальность. Предоставляя план, который вероятно повлияет на инициативу по виртуальным мирам и развитие метавселенной в Европе[26].

В своем Послании Урсула фон дер Ляйен о Состоянии Европейского Союза от 14 февраля 2022 года объявила о разработке среди ключевых новых инициатив на 2023 год в рамках «Европы, подходящей для цифровой эпохи» инициативы по виртуальным мирам, таким как метавселенная, основанной на уважении к цифровым правам, законам и ценностям ЕС. Целью является создание открытых, интероперабельных и инновационных виртуальных миров, которые могут быть использованы безопасно и с уверенностью обществом и бизнесом. Основываясь на входных данных от гражданской панели, эта инициатива, анонсированная на лето 2023 года, будет описывать это видение, рассматривать возможности и социальные проблемы, а также объявлять предстоящие меры по реализации.

9 марта 2022 года Совет Европейского Союза опубликовал исследование о метавселенной - «Виртуальный Мир Реальные Проблемы», призывая Европу извлечь полную выгоду из новых возможностей, созданных метавселенной. Позднее, 30 мая 2022 года, Европейский Парламент и Совет приняли Регламент(EU) 2022/858 о пилотной системе для рыночной инфраструктуры на основе технологии распределенного реестра, устанавливающий требования к рыночной инфраструктуре на основе технологии распределенного реестра и их операторам в отношении[27]:

- Предоставления и отзыва специальных разрешений на ведение деятельности на рынке реестров распределенной книги в соответствии с данным Регламентом.

- Предоставления, изменения и отзыва освобождений, связанных со специальными разрешениями.

- Назначения, изменения и отзыва условий, прикрепленных к освобождениям, а также в отношении назначения, изменения и отзыва компенсационных или корректирующих мер.

- Ведения деятельности на рынке реестров распределенной книги.

- Надзора за рыночной инфраструктурой на основе технологии

распределенного реестра.

– Сотрудничества между операторами рыночной инфраструктуры на основе технологии распределенного реестра, компетентными органами и Европейским управлением по ценным бумагам и рынкам (ESMA), учрежденным Регламентом (EU) № 1095/2010.

В рамках последующего продолжения коммуникации «2030 Digital Compass» Европейский Парламент и Совет 14 декабря 2022 года приняли решение о создании программы политики «Цифровое Десятилетие 2030», устанавливающей общие цели цифровой политики до 2030 года, включая:

Содействие созданию цифровой среды, ориентированной на человека и основанной на фундаментальных правах, включающей прозрачность и открытость, где безопасные и взаимопригодные цифровые технологии и услуги соответствуют и улучшают принципы права и ценности Европейского союза и доступны всем везде в Союзе.

Укрепление коллективной устойчивости государств-членов и преодоление цифрового разрыва, достижение гендерного и географического баланса путем создания непрерывных возможностей для всех граждан, развитие базовых и продвинутых цифровых навыков и компетенций, включая профессиональную подготовку, профессиональную переподготовку и пожизненное обучение, и стимулирование развития высокопроизводительных цифровых навыков в горизонтальных системах образования и обучения.

Обеспечение цифрового суверенитета Союза в открытом формате, в частности через безопасные и доступные цифровые и данные инфраструктуры, способные эффективно хранить, передавать и обрабатывать огромные объемы данных, способствуя развитию конкурентоспособности и устойчивости промышленности и экономики Союза, в частности малых и средних предприятий, и устойчивости цепочек добавленной стоимости Союза, а также поддерживая экосистему стартапов и эффективное функционирование европейских цифровых инновационных центров.

Содействие развертыванию и использованию цифровых возможностей с целью сокращения географического цифрового разрыва и предоставления доступа к цифровым технологиям и данным на открытых, доступных и честных условиях для достижения высокого уровня цифровой интенсивности и инноваций в предприятиях Союза, в частности стартапам и МСП.

Создание комплексной и устойчивой экосистемы взаимодействующих цифровых инфраструктур, где высокопроизводительные ребрендинговые облачные квантовые вычисления, искусственный интеллект, управление данными и сетевое подключение работают в сходимости, чтобы способствовать их внедрению предприятиями в Союзе и созданию возможностей для роста и рабочих мест через исследования, разработки и инновации, а также обеспечивая наличие конкурентоспособной, безопасной и устойчивой инфраструктуры облачных данных, соответствующей высоким стандартам безопасности и конфиденциальности данных Союза.

Содействие созданию регулятивной среды цифрового Союза для

поддержки способности предприятий Союза, в частности МСП, конкурировать честно в глобальных цепочках добавленной стоимости.

Обеспечение возможности онлайн-участия в демократической жизни для всех и доступности общественных служб, здравоохранения и ухода в доверенной и безопасной онлайн-среде для всех, в том числе для лиц с ограниченными возможностями и в сельских и отдаленных районах, предлагая инклюзивные, эффективные, взаимодействующие и персонализированные услуги и инструменты с высокими стандартами безопасности и конфиденциальности.

Гарантирование, что цифровая инфраструктура и технологии, включая их цепочки поставок, становятся более устойчивыми, надежными, энерго- и ресурсоэффективными, с целью минимизации их отрицательного воздействия на окружающую среду и социум и способствуют устойчивому циркулярному и климатически нейтральному экономическому и социальному развитию в соответствии с Европейским зеленым соглашением, включая поощрение исследований и инноваций, способствующих этой цели, и разработку методологий для измерения энергетической и ресурсной эффективности цифрового пространства.

Обеспечение справедливых и недискриминационных условий для пользователей во время цифровой трансформации по всему Союзу путем укрепления синергии между частными и государственными инвестициями и использования средств Союза и национальных фондов, а также разработки предсказуемых регулирующих и поддерживающих подходов, которые также вовлекают региональные и местные уровни.

Обеспечение учета всех политик и программ, которые имеют отношение к достижению цифровых целей, установленных в статье 4, координированным и последовательным образом, чтобы полностью способствовать европейскому зеленому и цифровому переходу, избегая перекрытий и минимизируя административные бремена.

Повышение устойчивости к кибератакам, способствование повышению осведомленности о рисках и знаниям о кибербезопасности и усилиям общественных и частных организаций для достижения по крайней мере базовых уровней кибербезопасности.

Совместно с цифровыми целями, подлежащими пересмотру до 30 июня 2026 года, проводится сбор данных и ежегодная отчетность о прогрессе с первым отчетом, запланированным на 9 января 2024 года.

14 сентября 2022 года Тьерри Бретон выпустил заявление о «Людах, технологиях и инфраструктуре – Плане Европы для процветания в метавселенной», указывая на то, что европейский подход к развитию виртуальных миров тройной[28]:

- Люди: метавселенная, ориентированная на ценности и законы Европы.
- Формирование метавселенной путем освоения технологий.
- Устойчивая инфраструктура связи.

26 апреля 2023 года Европейский экономический и социальный

комитет принял мнение о Инициативе по виртуальным мирам, таким как метавселенная. Среди прочих соображений ЕЭСК указал, что:

На общественном уровне разнообразные заинтересованные стороны должны определить план действий к этичному, безопасному и инклюзивному опыту использования метавселенной. Рекомендации также могут потребоваться по вопросам безопасности, этики и соблюдения регулирования физического здоровья и безопасности, устойчивости, а также справедливости и равенства. Особый вызов представляют требования к защите данных и внедрению Европейского общего регламента о защите данных в метавселенной. Следует исследовать, достаточны ли существующие требования.

Крайне важно рассмотреть новые механизмы совместного использования и лицензирования, которые позволят создавать и распространять контент и услуги, обеспечивая при этом защиту интеллектуальной и промышленной собственности, а также конфиденциальность и безопасность пользователей. Дизайн метавселенной должен уважать торговые марки, авторские права и другие лицензии и формы интеллектуальной и промышленной собственности.

В мае 2023 года Политический отдел Парламента Европейского Союза выпустил исследование о оставшихся регуляторных вызовах в цифровой финансовой сфере и криптоактивах после MiCA, чтобы отразить тревоги, вызванные массовым крахом криптовалют и криптобирж.

Европейский Союз предпринимает комплексные меры для создания нормативной базы, способствующей интеграции цифровых активов, блокчейн-технологий и метавселенной в правовую систему. Эти инициативы включают в себя регулирование криптовалютных рынков, поддержку инноваций через Европейскую Обсерваторию и Форум по блокчейну, а также развитие виртуальной и дополненной реальности. Европейская Комиссия и другие институты ЕС активно работают над созданием устойчивой и инклюзивной цифровой среды, основанной на фундаментальных правах и ценностях ЕС, что позволит Европе занять лидирующие позиции в глобальной цифровой трансформации.

2.2 Создание нормативной базы метавселенной в рамках Китайской Народной Республики

В Китае платформы метавселенной централизованы и управляются технологическими гигантами, такими как Alibaba, Tencent, Baidu и ByteDance. 27 декабря 2021 года Baidu запустил первую внутренне разработанную метавселенную XiRang, также известную как «Страна надежды». Доступная в виде приложения на компьютерах, смартфонах и носимых устройствах, виртуальный мир приглашает пользователей Baidu войти и создать аватар для исследования окружающей среды и взаимодействия с другими пользователями. Включая смесь исторических китайских и футуристических

элементов дизайна, пространство формы мебиуса включает в себя научно-фантастический музей «Три тела», древний храм Шаолинь и регион «Город творца», который уже был местом проведения симпозиума Create 2021 от Baidu. Соответствуя запрету китайского правительства на криптовалюты, XiRang не поддерживает цифровые активы или цифровые транзакции[29].

Нанкин и другие китайские города соревнуются за выдающееся положение в развитии метавселенной страны. В феврале 2023 года Нанкин представил свою стратегию метавселенной, нацеленную на создание процветающей индустрии с годовыми доходами превышающими 135 миллиардов юаней (1,913 миллиарда долларов) к концу 2025 года. Город Шанхай активно преследует свои амбиции в области метавселенной, прогнозируя, что его метавселенная индустрия достигнет годового дохода в 350 миллиардов юаней (4,96 миллиарда долларов) к 2025 году. Правительство Китая поддерживает все подобные разработки и стремится дальше их поощрять[30]. 29 августа 2023 года несколько министерств национального уровня под руководством Министерства промышленности и информационных технологий (МИИТ) представили Трехлетний план действий по инновационному развитию индустрии метавселенной (2023-2025) («План действий»), который подтверждает ожидаемую поддержку и усилия со стороны Пекина. План действий признает тот факт, что новый раунд научно-технического преобразования углубляется и развивается, глобальная индустрия метавселенной ускоряет свое развитие, а страны продолжают укреплять политическую поддержку и ресурсное наполнение. Он предусматривает довольно обширную политическую структуру с конкретными мерами для более выгодного позиционирования страны в этой глобальной гонке[31].

Долгосрочная цель этого Плана действий — достижение значительных прорывов в ключевых основных технологиях метавселенной и создание ведущей в мире индустриальной экосистемы метавселенной. Вместо чисто потребительской экономики страна стремится создать зрелую промышленную метавселенную для создания новой модели роста для производства, где виртуальное и реальное взаимодействуют взаимоусиливающим образом. Предполагается создание всеобщего универсального и непрерывного пространства метавселенной для облегчения общего прорыва в человеческом производстве и образе жизни. В то же время будет создана безопасная и эффективная система управления метавселенной, чтобы обеспечить здоровую и устойчивую индустриальную среду развития, что свидетельствует о том, что метавселенная также может стать предметом обсуждения на столе законодателей страны.

Более конкретно, План действий решает нижеперечисленные краткосрочные цели, которые должны быть достигнуты до 2025 года:

- Достижение прорывов в технологиях индустрии, приложениях и управлении метавселенной, с тем чтобы метавселенная стала важным полюсом роста цифровой экономики;
- Основные возможности отрасли и технологии будут дополнительно

укреплены, чтобы комплексная сила достигла уровня мирового уровня;

– Выращивание трех-пяти экологических предприятий с глобальным влиянием и партии специализированных малых и средних предприятий, а также создание трех-пяти промышленных развитых кластеров;

– Осуществление ряда типовых приложений, производственных линий, заводов и парков с масштабным применением продуктов метавселенной.

В технологическом плане в следующие 2-3 года следующее станет фокусом страны:

Технология циркуляции данных, связанная с технологиями блокчейна и приватного вычисления, направленная на продвижение системы управления данными, сосредоточенной вокруг блокчейна, и обеспечение циркуляции активов данных между платформами, что позволяет обеспечить циркуляцию ценностей в отрасли и создать надежную инфраструктуру для метавселенной. Технология производства контента с фокусом на создании интеллектуальных инструментов производства контента, подходящих для метавселенной.

Технология цифрового двойника для создания базовых библиотек знаний, таких как репозитории моделей и библиотеки процессов для конкретных отраслей и процессов.

Технология восприятия и взаимодействия, чтобы продвигать сходимость и развитие многоканального восприятия и взаимодействия на основе конкретных названных технологий.

Сетевые и вычислительные технологии, такие как 5G-A/6G, гигабитные оптические сети, оптоволоконные до квартиры (FTTR), высокоскоростные беспроводные сети LAN, спутниковый Интернет и интеграция облачной сети. План также подчеркивает прорывы в высокопроизводительных вычислениях, гетерогенных вычислениях, интеллектуальных вычислениях, квантовых вычислениях и нейроморфных вычислениях с целью продвижения синергетического развития облачных, сетевых и вычислительных систем. Китай активно разрабатывает и внедряет нормативную базу для развития метавселенной, стремясь создать лидирующую индустриальную экосистему на глобальном уровне. Работой правительства, сотрудничеству академических учреждений и предприятий, а также стратегическим инициативам на местном и национальном уровнях, Китай ставит цель достичь значительных прорывов в технологиях и создать безопасную, устойчивую и инклюзивную метавселенную, способствующую росту цифровой экономики и улучшению качества жизни.

2.3 Создание нормативной базы метавселенной в рамках Соединённой Штаты Америки

В мае 2017 года представители Сюзан ДелБене, Ивет Кларк, Билл Флорес, Дэррелл Исса и Тед Ли образовали Конгрессовскую группу по технологиям

виртуальной, дополненной и смешанной реальности для 115-го Конгресса, также известную как «Группа Реальности». Цель группы заключалась в продвижении передовых технологий виртуальной реальности, дополненной реальности и смешанной реальности среди членов Конгресса и их сотрудников[32].

Конгрессмен Даррелл Исса (Калифорния-50) вместе с представителями Сюзан ДелБене (Вашингтон-01), Тедом Ли (Калифорния-33) и Ивет Кларк (Нью-Йорк-09) представил резолюцию для 117-го Конгресса (2021-2022), направленную на объявление ноября 2022 года Национальным месяцем XR[33]. 18 февраля 2022 года был представлен Закон о надзоре и безопасности 2022 года перед Конгрессом (соучредитель: представитель Лори Трахан) с целью предоставления Федеральной торговой комиссии (ФТС) полномочий для выдачи регуляций относительно модерации контента на платформах, включая те, которые предоставляют услуги AR и VR. Закон о дизайне и безопасности интернета для детей (Закон о детях), представленный 24 сентября 2020 года (соучредитель: представитель Кэти Кастор), направлен на предоставление ФТС полномочий для выдачи регуляций относительно модерации контента на покрытых платформах, включая те, которые предоставляют услуги AR и VR.

После первоначального пассивного подхода Комиссия по ценным бумагам и биржам (SEC) борется с применением соответствующего законодательства о ценных бумагах к криптовалютам и токенам. Комиссар SEC недавно заявил, что законы о ценных бумагах могут применяться к определенным проектам NFT, особенно к тем, которые предлагают дробление или долю в доходе держателя. Помимо законодательства о ценных бумагах, выпуск, торговля, обмен, кредитование и другие действия, связанные с внутриигровыми валютами, могут вызывать определенные регуляторные режимы, например те, которые касаются банковской деятельности, передачи денег и других финансовых действий[34].

9 марта 2022 года президент США Джо Байден подписал указ с целью: Защиты интересов потребителей, инвесторов и предпринимателей США, направив Министерство финансов и другие агентства на оценку и разработку рекомендаций по адаптации к последствиям роста сектора цифровых активов и изменений на финансовых рынках для обеспечения справедливого экономического роста. В указе также призывается регуляторов обеспечить необходимый контроль и защиту от системных финансовых рисков, связанных с цифровыми активами.

Защиты финансовой стабильности в США и за ее пределами и смягчения системных рисков путем содействия Совету по финансовой стабильности в выявлении и уменьшении системных финансовых рисков, создаваемых цифровыми активами, а также разработки соответствующих рекомендаций по политике для устранения регуляторных пробелов.

Смягчения рисков незаконной финансовой деятельности и угроз национальной безопасности, создаваемых незаконным использованием цифровых активов, путем координированного воздействия всех

соответствующих агентств США для уменьшения этих рисков. В указе также призывается агентствам сотрудничать со государствами-партнерами для обеспечения соответствия международным структурам и партнерствам, направленным на реагирование на эти риски.

Поддержки технологического лидерства США и экономической конкурентоспособности для укрепления лидерства страны в глобальной финансовой системе. В указе Министерству торговли поручается сотрудничать с другими органами власти США для разработки стратегии, способствующей конкурентоспособности и лидерству США в области технологий цифровых активов.

Поддержки равного доступа к безопасным и доступным финансовым услугам как важного национального интереса США, который должен определять подход к инновациям в области цифровых активов. Министр финансов, сотрудничая со всеми соответствующими агентствами, должен представить отчет о будущем денежном обращении и системах платежей, включая их влияние на экономический рост, финансовую инклюзию, национальную безопасность и роль технологических инноваций в этом процессе.

Поддержки технологических достижений и ответственного развития и использования цифровых активов путем принятия конкретных мер для исследования и поддержки технологических новшеств в ответственном развитии, проектировании и внедрении систем цифровых активов, с учетом приоритета вопросов конфиденциальности, безопасности и борьбы с незаконным использованием.

Исследования возможности создания центральной банковской цифровой валюты (ЦБЦ) США. В указе поручается провести исследование и разработку потенциальной ЦБЦ США, если ее выпуск будет признан в национальных интересах. Федеральному резерву также поручается продолжить свои исследования, разработку и оценку по этому вопросу, включая разработку плана для более широких действий правительства США в поддержку их работы[35].

Большая часть применения существующих законов, а также потенциальное создание новых законов в метавселенной остается неизвестным. В некоторых случаях существующие правовые схемы могут ясно применяться. В других случаях существующие законы могут неудачно сочетаться, и судам может быть поручено рассмотрение новых вопросов применения к новым технологиям. В еще других случаях существующие законы могут оказаться недостаточными для решения проблемного поведения, что может вызвать принятие новых законов и регулирование. Область всех законов и нормативных актов, которые могут или могли бы быть задействованы в метавселенной, практически неограничена и может породить бесчисленные правовые вопросы.

Споры об интеллектуальной собственности почти наверняка будут занимать важное место среди этих правовых вопросов - и действительно

метавселенная и другие проекты веба 3.0 уже столкнулись с рядом споров об интеллектуальной собственности. В июне 2021 года звукозаписывающий лейбл Roc-A-Fella подал в суд на одного из своих сооснователей Деймона Дэша, требуя запретить ему аукционировать NFT обложки альбома Джей-Зи «Reasonable Doubt». Roc-A-Fella утверждает, что владеет авторским правом на обложку альбома и что у Дэша нет прав на продажу обложки альбома в виде NFT.

В другом примере, еще в 2018 году несколько известных фигур и знаменитостей подали иски против разработчика Fortnite компании Epic Games, утверждая, что игра внедрила торговые маркированные танцевальные движения каждого истца без разрешения. Отслеживание и преследование нарушений интеллектуальной собственности в виртуальном мире обычно оказывается сложной игрой в «кротов», и мы можем ожидать аналогичных вызовов в метавселенной.

Создание новых типов цифровых активов, таких как цифровые коллекционные предметы, задокументированные через NFT, уже вызвало новые вопросы интеллектуальной собственности, среди которых объем права на использование контента, принадлежащего владельцу NFT. Создатели NFT и лицензиары контента разрабатывают ряд различных лицензионных моделей. Например, держатель NFT NBA Top Shot Moment получает ограниченную лицензию на использование, копирование и отображение базового контента для личного некоммерческого использования.

Использование и эксплуатация ранее лицензированных или приобретенных прав интеллектуальной собственности в метавселенной возбуждают новые вопросы для лицензиатов и приобретателей относительно ширины и объема прав, полученных в рамках соглашений, которые могли быть заключены задолго до Интернета, не говоря уже о метавселенной. Эти важные вопросы относительно объема предоставленных лицензий или разрешений, многие из которых ранее приводили к спорам между сторонами с появлением новых методов эксплуатации контента за последние десятилетия (например, CD, DVD, цифровые копии, потоковое вещание), возникли и возникнут в контексте метавселенной и могут порождать новые юридические вопросы и вызовы, уникальные благодаря особенностям функционирования метавселенной. Хотя область защиты интеллектуальной собственности в метавселенной не ясна, на рынке новых NFT уже возникло множество споров об интеллектуальной собственности. Возможность споров в метавселенной еще больше.

Вовлечение ключевых представителей Конгресса, законодательные инициативы, направленные на регулирование цифровых активов и виртуальной реальности, а также усилия президента Джо Байдена по защите интересов потребителей и инвесторов подчеркивают значимость этих технологий для будущего. Важную роль играют также налоговые и образовательные инициативы, направленные на адаптацию существующих правовых рамок к новым условиям и подготовку кадров для работы в этой

сфере.

2.4 Разработка нормативной базы метавселенной в Республике Казахстан на основе международного опыта

Метавселенная, представляющая собой виртуальные миры и цифровые активы, становится все более важной частью глобальной экономики и общества. Развитие этой области требует тщательного законодательного регулирования для обеспечения безопасности, защиты прав пользователей и стимулирования инноваций. В данной статье рассматривается опыт Европейского Союза, Китая и Соединённых Штатов Америки с целью разработки рекомендаций для создания нормативной базы метавселенной в Казахстане.

Европейский Союз активно разрабатывает нормативные акты для регулирования рынков криптовалют и цифровых активов. В этом контексте Казахстану рекомендуется улучшить существующие законы, такие как Закон Республики Казахстан «О цифровых активах в Республике Казахстан»[36] от 6 февраля 2023 года № 193-VII ЗРК и Закон Республики Казахстан «Об информатизации» от 24 ноября 2015 года № 418-V ЗРК, чтобы создать четкую правовую основу для работы с криптовалютами и цифровыми активами[12].

Для успешного регулирования технологий виртуальной и дополненной реальности ЕС создал специализированные рабочие группы. Казахстану рекомендуется учредить аналогичные комитеты и рабочие группы, которые будут заниматься разработкой политики и нормативных актов в данной области. Это позволит ускорить развитие законодательной базы и обмен опытом между различными заинтересованными сторонами.

В Китае развиваются локальные инициативы и кластеры в области метавселенной. Казахстану рекомендуется разработать меры по стимулированию инноваций и развитию кластеров на региональном уровне, аналогичные мерам, принятым в Гуанчжоу. Такая точечная работа по развитию цифровизации регионов может быть полезна и для Казахстана. Возможно, стоит начать с развития регионов страны, поддерживая создание специализированных зон и фондов для привлечения инвестиций и социального капитала.

Китай разработал и внедрил долгосрочные стратегии и планы действий по развитию метавселенной. Казахстану рекомендуется разработать и принять аналогичные стратегии и планы, чтобы четко определить приоритеты и направления развития, а также установить конкретные цели и сроки их достижения. Казахстан уже имеет успешный опыт в этой области, например, Концепция кибербезопасности («Киберщит Казахстана»), утвержденная Постановлением Правительства Республики Казахстан от 30 июня 2017 года № 407, которая была успешно завершена в 2022 году[37].

В США правовая база делает акцент на стимулировании инноваций и

поддержке стартапов, при этом значительное внимание уделяется защите интеллектуальной собственности и регулированию коммерческой деятельности в виртуальных средах. В США разработаны стандарты безопасности и конфиденциальности данных для платформ метавселенной. Казахстану рекомендуется разработать и внедрить аналогичные стандарты, включающие меры по защите пользователей от мошенничества и незаконной деятельности в виртуальных мирах.

Введение налогового регулирования цифровых активов - США установили налоговые обязательства для криптовалют и цифровых активов. Казахстану рекомендуется принять аналогичное законодательство, чтобы обеспечить сбор налогов с доходов, полученных от операций с цифровыми активами, и предотвратить уклонение от уплаты налогов. США также внедрили этические нормы и стандарты для работы в метавселенной. Казахстану рекомендуется ввести аналогичные нормы, учитывающие права человека, недискриминацию и инклюзивность.

Республика Казахстан в целом демонстрирует готовность к внедрению и развитию инновационных технологий. В декабре 2023 года Министерство цифрового развития, инноваций и аэрокосмической промышленности Республики Казахстан (МЦРИАП) было назначено регулятором в сфере искусственного интеллекта. В июле 2022 года было объявлено о намерении разработать Цифровой кодекс, что свидетельствует о стремлении Казахстана к созданию прогрессивной и эффективной нормативной базы для регулирования новейших технологических направлений. Этот шаг был встречен положительно, так как соответствует мировым тенденциям, включая Программу развития ООН по цифровизации на 2022-2025 годы.

К тому же в Послании Президента РК от 1 сентября 2022 года отмечается, что, хотя цифровизация названа одним из путей решения системных проблем экономики, достигнут значимый прогресс только частично. Среди задач, предстоящих в ближайшие годы, упоминается полная цифровизация налогового контроля, объединение данных о сельскохозяйственных землях, водных ресурсах и транспортной доступности на единой цифровой платформе, а также внедрение Цифровой карты семьи и Социального кошелька с 2023 года. В судебной системе также разрабатывается цифровой аналитический инструментарий для обеспечения единообразия в отправлении правосудия.

Объявление разработки Кодекса стало объектом обсуждения цивилистов Казахстана. Интерес к данной теме возник с связи с тем, что статья 8 Закона РК

«О правовых актах» не упоминает кодификацию законодательства в сфере цифровизации, несмотря на исчерпывающий перечень общественных отношений, регулируемых кодексами Республики Казахстан[38]. В отличие от других кодифицированных актов, таких как Градостроительный кодекс и Социальный кодекс, для которых уже сформировано законодательство и правовая доктрина, проект Цифрового кодекса вызывает сомнения в его

необходимости и успешности на современном этапе.

Важно отметить, что при разработке нормативной базы для метавселенной необходимо учитывать значимость этой новой технологии. Метавселенная как новое явление требует соответствующего правового регулирования для обеспечения ее стабильного и эффективного функционирования. При этом будущие нормативно-правовые акты (НПА), включая цифровой кодекс, будут играть фундаментальную роль в определении правовой среды для метавселенной.

За последние два десятилетия в Казахстане было принято несколько государственных программ и утверждены концепции, включая Государственные программы «Информационный Казахстан - 2020», «Цифровой Казахстан», Концепцию развития отрасли информационно-коммуникационных технологий и цифровой сферы от 30 декабря 2021 года и многие другие. В Послании народу Казахстана от 2 сентября 2019 года Президент Республики подчеркнул необходимость адаптации законодательства к новым технологическим явлениям, таким как «умные города», большие данные, блокчейн, цифровые активы, новые цифровые финансовые инструменты.

Существующий законодательный акт, который непосредственно регулирует рассматриваемую сферу правоотношений, в настоящее время является Закон РК «Об информатизации». Действуют также законы «Об электронном документе и электронной цифровой подписи», «О персональных данных и их защите», «О связи».

В 2020 году были внесены изменения и дополнения в 35 законодательных актов по вопросам регулирования цифровых технологий, в частности был введен термин «цифровые активы» и его определение. Большая часть правовых норм содержится в множестве подзаконных актов, включая: Постановление Правительства Республики Казахстан от 20 декабря 2016 г. № 832 «Об утверждении единых требований в области информационно-коммуникационных технологий и обеспечения информационной безопасности»; Приказ Министра цифрового развития, инноваций и аэрокосмической промышленности Республики Казахстан от 21 октября 2020 г. № 394/НК «Об утверждении Правил по сбору, обработке, хранению, передаче электронных информационных ресурсов для осуществления аналитики данных в целях реализации функций государственными органами»;

Приказ Министра цифрового развития, инноваций и аэрокосмической промышленности Республики Казахстан от 13 октября 2020 г. № 384/НК «Об утверждении Правил информирования о деятельности по осуществлению цифрового майнинга»;

Приказ Министра цифрового развития, инноваций и аэрокосмической промышленности Республики Казахстан от 29 октября 2020 г. № 407/НК «Об утверждении Правил выпуска и оборота обеспеченных цифровых активов» и многие другие.

Также следует учитывать, что значительное влияние на правовое регулирование экономических отношений в Казахстане оказывают акты ЕАЭС, в числе которых можно назвать Распоряжение Совета ЕЭК от 23 ноября 2020 г.

№ 29 «О перечне сервисов и цифровой инфраструктуры, реализуемых в целях формирования экосистемы цифровых транспортных коридоров Евразийского экономического союза».

На данный момент в Казахстане мало практики с метавселенной. Один из первых пилотных проектов — это перенесение Казахстанских колоний в метавселенную. Проект, анонсированный комитетом уголовно-исполнительной системы КУИС, предполагает перенос отечественной пенитенциарной системы в метавселенную, где аватарам предстоит исправление осужденных. Игровая система будет построена на базе блокчейн технологий, позволяя игрокам получать токены в виде исправленных осужденных за использование инструментов реабилитации. Подобно другим играм на блокчейне, игроки могут приобрести стартовый токен в виде преступника, который в процессе игры преобразуется в законопослушного гражданина. После бета тестирования игра будет доступна широкой публике. Разработанные инструменты основаны на сотрудничестве с Управлением по наркотикам и преступности ООН и уже применяются в колониях Казахстана. Проект также включает работу по улучшению условий содержания и реабилитации осужденных.

В настоящее время наблюдается усиление конкуренции между странами за контроль над цифровым пространством. Эта ситуация, вероятно, сохранится в обозримом будущем. Государственное вмешательство будет направлено на антимонопольное регулирование, законодательство о передаче информации, защите личных данных и борьбе с экстремистской и террористической деятельностью в интернете. Каждый аспект цифрового законодательства должен быть тщательно изучен как в теоретическом, так и в практическом плане с учетом лучших мировых практик. Необходимо определить их основные характеристики, дать точные определения и проследить перспективы их применения. Параллельно следует провести аудит и систематизацию существующего законодательства, включая подзаконные акты различных ведомств, чтобы выявить и устранить пробелы и противоречия в правовых нормах.

Для разработки Цифрового кодекса необходимо привлечь к работе не только специалистов в области технологий, но также юристов, обладающих глубокими знаниями в соответствующей области права. Однако анализ научных публикаций казахстанских юристов показывает неутешительные результаты. За последние пять лет практически единственным источником научного анализа в данной сфере была переработанная уже трижды фундаментальная статья выдающегося специалиста в области гражданского права, академика НАН РК, доктора юридических наук М.К. Сулейменова. В своих работах Сулейменов подчеркивает, что новшества, представленные

технологами, могут нарушить основы Гражданского кодекса и противоречить базовым концепциям гражданского права.

Согласно исследованию С.К. Идрышева, д.ю.н., разработка проекта Цифрового кодекса на данный момент является преждевременной. Считается необходимым проведение интенсивных междисциплинарных исследований и научных дискуссий по меньшей мере еще в течение нескольких лет. Он утверждает, что каждый аспект цифрового законодательства должен быть тщательно изучен как в теоретическом, так и в практическом плане с учетом лучших мировых практик. Параллельно необходимо провести аудит и систематизацию существующего законодательства, чтобы выявить и устранить пробелы и коллизии в правовых нормах[39].

Учитывая отсутствие апробации новых институтов цифровизации и недостаток доктринальных исследований, представляется более целесообразным принятие единого рамочного законодательного акта, который бы закрепил общие положения и особенную часть, охватывающую основные аспекты цифрового законодательства. После широкого обсуждения и принятия такого акта можно будет приступить к разработке законов о конкретных институтах данной области.

Альтернативным подходом на данном этапе является внесение норм о новых институтах цифровизации в уже существующие законодательные акты. Третий вариант предполагает совершенствование уже действующего законодательства путем консолидации нескольких законов, таких как «Об информатизации», «Об электронном документе и электронной цифровой подписи», «О персональных данных и их защите».

В контексте существующих технологических изменений и необходимости регулирования, я считаю, что разработка Цифрового кодекса не является преждевременной. Я высказываю мнение о важности учёта последовательности развития технологий и регулирования, а также необходимости акцентирования внимания на формировании института информационно-коммуникационных технологий (ИКТ). Такой подход обусловлен появлением новых технологий в отсутствие соответствующего законодательства, что создает проблему несоответствия между технологическими прецедентами и правовыми нормами. Тем самым соглашусь с мнением В. И. Фатхи, что для защиты прав граждан государство должно активно участвовать в процессе правового регулирования этих вопросов, чтобы метавселенная адаптировалась под закон, а не закон под метавселенную[40].

3 ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНАЯ СОБСТВЕННОСТЬ В РАМКАХ МЕТАВСЕЛЕННОЙ

3.1. Понятие и виды интеллектуальной собственности в контексте метавселенной

Метавселенная представляет собой виртуальное пространство, где пользователи могут взаимодействовать друг с другом и с цифровыми объектами. В контексте интеллектуальной собственности (ИС) в метавселенной возникает множество юридических вопросов. Этот раздел посвящен анализу понятий и видов ИС в контексте метавселенной, а также механизмов защиты прав.

Авторское право возникает *ipso jure* в момент создания произведения без необходимости соблюдения формальных требований. Эти права автоматически признаются в соответствии с законодательством страны, имеющей наиболее тесные связи, и принадлежат автору(ам) произведения. Согласно Бернской конвенции по защите литературных и художественных произведений, авторское право может признаваться в отношении:

- Произведений, созданных гражданами государств-участников.
- Произведений, созданных лицами, постоянно проживающими в государствах-участниках.
- Произведений, впервые опубликованных в любом из государств-участников.

Эти связующие факторы обеспечивают авторам защиту их произведений в соответствии с Бернской конвенцией. При этом произведения, созданные гражданами государства-участника Конвенции, будут иметь параллельные права в соответствии с законами каждого государства-участника. Более 180 стран являются членами Бернской конвенции, что обеспечивает широкую защиту большинства произведений.

Вероятно, данная позиция не претерпит изменений с появлением метавселенной. Даже произведения, созданные исключительно в виртуальном пространстве, особенно если они созданы человеческими авторами, скорее всего будут подпадать под защиту в соответствии с законами каждого государства-участника на основании применения статьи 5(1) в сочетании с пунктами 3(1) и 3(2) Бернской конвенции[41].

Однако, применение «точек привязки», включающих гражданство и место жительства, может зависеть от необходимости определенного уровня прозрачности в отношении общедоступной информации о пользователях/участниках метавселенной. Это может вызвать сложности в определении защиты, если невозможно установить, из какого конкретного государства-участника происходит автор или создатель в метавселенной, или является ли он там постоянным жителем.

Создатели могут рассматривать «точку привязки», указанную в статье

3(1)(b) Бернской конвенции, которая относится к первой публикации произведения в государстве-участнике или к одновременной публикации в государстве-участнике и в государстве, не являющемся участниками Конвенции.

Эта возможность будет доступна, если создатели произведений сделали их доступными для общественности, соответствуя определению «опубликованных произведений» в статье 3(3) Конвенции. Однако простое экспонирование художественного произведения и трансляция литературных или художественных произведений в метавселенной не будут считаться публикацией. Также остаётся неясным, как будет определено место публикации произведений, созданных и распространяемых исключительно в метавселенной. Регистрация знака в определенной юрисдикции обеспечивает владельцу права, предусмотренные законодательством данной юрисдикции. В соответствии с принципом территориальности, эти права гарантируют защиту владельца только в тех странах, которые их предоставляют. Владельцам, которые стремятся получить параллельные права, обычно необходимо подавать отдельные заявки в национальные органы по вопросам ИС в каждой юрисдикции, где они желают защитить свои знаки.

В контексте метавселенной защита товарных знаков будет осуществляться путем регистрации этих знаков в отношении соответствующих товаров и/или услуг, которые владельцы намерены предложить в виртуальном пространстве. Категории, определенные Ниццкой классификацией, применяются как в Управлении по патентам и товарным знакам США (USPTO), так и в Управлении интеллектуальной собственности Европейского союза (EUIPO), для классификации товаров и услуг, которые могут быть защищены.

Некоторые бренды и компании, такие как Victoria's Secret и Nike, уже подали заявки на товарные знаки в классах 9, 35 и 41 Ниццкой классификации. Эти заявки включают, в частности:

- Загружаемые мультимедийные файлы, аутентифицированные нефункциональными токенами (класс 9).
- Загружаемые виртуальные товары (класс 9).
- Предоставление онлайн-площадки для загрузки цифровых изображений (класс 35).
- Организация виртуальных мероприятий (класс 41).

Теоретически, товарные знаки, зарегистрированные в этих новых категориях товаров/услуг, обеспечат защиту в метавселенной, поскольку любое потенциальное нарушение может считаться совершенным на территории конкретного(ых) государства(в), где были зарегистрированы товарные знаки[42].

Рост заявок на товарные знаки, связанных с NFT и виртуальными товарами, привел к вопросам о правильной классификации. EUIPO в своих проектных руководствах на 2023 год предложило определение NFT и виртуальных товаров как цифрового содержимого или изображений,

относящихся к классу 9 Ниццкой классификации. Также отмечено, что 12-е издание Ниццкой классификации включает термин «загружаемые цифровые файлы, аутентифицированные нефункциональными токенами [NFT]» в класс 9.

Для точной классификации виртуальных товаров необходимо указать их содержание, например, виртуальная одежда. В случае нефункциональных токенов следует указать тип цифрового элемента, который аутентифицируется, например, цифровое искусство. Подход EUIPO предполагает дополнительное определение терминов «предоставление виртуальной среды» и «загружаемые цифровые файлы».

Рекомендации по улучшению правовой защиты товарных знаков в метавселенной включают разработку более точных классификационных критериев и расширение определений, охватывающих различные виды использования NFT.

3.2 Особенности создания и использования объектов интеллектуальной собственности в рамках метавселенной

В современном мире, где интеллектуальная собственность играет ключевую роль в экономическом развитии и культурном обмене, появление метавселенной открывает новые горизонты. Статья 961 Гражданского кодекса Республики Казахстан определяет объекты права интеллектуальной собственности, включая результаты интеллектуальной творческой деятельности и средства индивидуализации участников гражданского оборота товаров, работ или услуг[43].

Метавселенная, виртуальное пространство, где пользователи могут взаимодействовать с виртуальным миром и другими пользователями, становится все более актуальной в контексте виртуальной реальности. Это открывает новые возможности для использования и защиты интеллектуальной собственности. В свете развития метавселенной практика виртуального использования товарных знаков уже хорошо зарекомендовала себя и продолжает расширяться, создавая уникальный опыт для пользователей.

Существующие законы Республики Казахстан регулируют вопросы интеллектуальной собственности, такие как законы «Об авторском праве и смежных правах», «Об охране селекционных достижений», Патентный закон, законы «О товарных знаках, знаках обслуживания, географических указаниях и наименованиях мест происхождения товаров», «О правовой охране топологий интегральных микросхем» и другие. Однако на данный момент нет специальных законов, регулирующих вопросы интеллектуальной собственности в метавселенной. В связи с этим многие исследователи утверждают о необходимости разработки более эффективных механизмов регулирования и специальных законов, которые могли бы регулировать

вопросы интеллектуальной собственности в метавселенной. Это позволит создать благоприятные условия для развития интеллектуальной собственности в метавселенной, обеспечив защиту прав собственников и стимулирование инновационной деятельности.

Некоторые компании уже внедрили обширные программы подачи заявок. Например, компании из обувной индустрии, такие как Nike и Converse, недавно подали ряд заявок в Управление по патентам и товарным знакам США.

Компании из индустрии моды, косметики, спорта и развлечений также подают заявки на свои товарные знаки для использования в виртуальных предложениях. Эти заявки предлагают потенциальные способы достижения регистрации товарного знака для виртуальных товаров.

Компании подают заявки на защиту в отношении следующих классов товаров по международной классификации (Ниццкая классификация):

- Загружаемые виртуальные товары, включая компьютерные программы (класс 9);
- Услуги розничных магазинов, предлагающие виртуальные товары (класс 35);
- Развлекательные услуги (класс 41);
- Онлайн-незагружаемые виртуальные товары и NFT (класс 42);
- Финансовые услуги, включая цифровые токены (класс 36);

Поскольку эти заявки проходят анализ в различных патентных офисах, описания товаров и услуг, а также вопросы классификации, скорее всего, станут более стандартизированными, что будет служить ориентиром для поздних заявителей.

В практике злоумышленники пытаются завладеть ценными правами на товарный знак в метавселенной с помощью предварительных заявок. Намеренные злоупотребления подачей заявок на товарные знаки в метавселенной распространены. Например, в США были замечены заявки на товарные знаки в метавселенной от таких крупных брендов, как Prada и Gucci. Эти недобросовестные подачи представляют собой серьезное испытание для владельцев товарных знаков, поскольку борьба с такими заявителями влечет за собой значительные судебные издержки и расходы корпоративных ресурсов. Одним из показательных кейсов является дело *Hermès v. Rothschild*[44].

Факты дела

В данном случае, Hermès подала иск против Мейсона Ротшильда за использование товарного знака BIRKIN в названии и продаже цифровых активов NFT под названием METABIRKINS. Hermès утверждает, что использование товарного знака BIRKIN без разрешения создает путаницу среди потребителей и наносит ущерб репутации бренда.

Применяемые законы

В иске Hermès против Rothschild были применены следующие законы:

- 15 U.S.C. § 1114(1) - Нарушение зарегистрированных товарных знаков.

- 15 U.S.C. § 1125(a) – Ложное указание на происхождение и недобросовестная конкуренция.
- 15 U.S.C. § 1125(c) - Размытие торговой марки.
- 15 U.S.C. § 1125(d) - Киберсквоттинг.
- Законы штата Нью-Йорк о торговой деятельности и нечестной конкуренции.

Сущность дела

1. Использование товарного знака METABIRKINS: Ответчик, Мейсон Ротшильд, использовал товарный знак BIRKIN без разрешения Hermès, что создало путаницу среди потребителей относительно происхождения и одобрения продуктов.

2. Защита первой поправкой: Ротшильд утверждал, что его деятельность защищена первой поправкой к Конституции США, так как его изображения сумок MetaBirkins являются художественными произведениями.

3. Тест Rogers v. Grimaldi: Суд применил тест из дела Rogers v. Grimaldi, чтобы определить, является ли использование товарного знака в данном контексте нарушением. Согласно этому тесту, закон о товарных знаках применяется к художественным произведениям только тогда, когда общественный интерес в избежании путаницы среди потребителей перевешивает общественный интерес к свободе выражения.

Исход дела

Суд первой инстанции отклонил просьбу Ротшильда о быстром отклонении иска, так как тест Rogers не сделал очевидным то, что Hermès не может предъявить иск о нарушении товарного знака. Это решение стало важным прецедентом в контексте применения законов о товарных знаках к виртуальным объектам, таким как NFT.

Этот кейс является важным для понимания правовой защиты товарных знаков в метавселенной по следующим причинам:

- Прецедент для будущих дел: Решение по делу Hermes v. Rothschild устанавливает прецедент для будущих судебных разбирательств, касающихся использования товарных знаков в виртуальной среде;
- Регулирование виртуальных объектов: Кейс показывает, как существующие законы могут быть применены к новым технологиям и виртуальным объектам, таким как NFT;
- Защита прав интеллектуальной собственности: Решение подчеркивает важность защиты прав интеллектуальной собственности в развивающихся виртуальных средах, что стимулирует инновации и защищает интересы правообладателей.

Виртуальное использование товарных знаков имеет потенциальные преимущества, однако возникают и определенные вызовы. Для полноценной реализации и защиты таких виртуальных товарных знаков необходимо провести дополнительное исследование для определения их правового статуса и классификации, особенно в случае продуктов, таких как виртуальная одежда. Это позволит обеспечить правовую защиту и устойчивость использования

виртуальных товарных знаков, что является важным фактором для развития и успеха бизнесов в сфере виртуальных сред.

3.3 Сравнительный правовой анализ товарного знака в сети интернет и метавселенной

В соответствии с пунктом 8 статьи 1 Закона Республики Казахстан от 26 июля 1999 года № 456 «О товарных знаках, знаках обслуживания, географических указаниях и наименованиях мест происхождения товаров» (далее – Закон о товарных знаках), товарный знак определяется как обозначение, зарегистрированное в соответствии с данным Законом или охраняемое без регистрации в силу международных договоров, участником которых является Республика Казахстан. Товарный знак предназначен для отличия товаров (услуг) одних юридических или физических лиц от аналогичных товаров (услуг) других юридических или физических лиц[45].

Согласно Закону Республики Казахстан от 24 ноября 2015 года № 418-V ЗРК «Об информатизации», интернет определяется как всемирная система объединенных сетей телекоммуникаций и вычислительных ресурсов для передачи электронных информационных ресурсов. Правовая защита товарных знаков в Республике Казахстан предоставляется на основе их регистрации. Правообладателю, на имя которого зарегистрирован товарный знак, принадлежит исключительное право на его использование любым способом, не противоречащим законодательству.

Использование товарного знака включает его применение при оказании услуг, изготовлении, применении, ввозе, хранении, предложении к продаже, продаже товаров с данным обозначением, использовании в вывесках, рекламе, печатной продукции и других деловых документах, а также иное введение в оборот. Незаконное использование товарного знака в Республике Казахстан также включает неправомерное использование обозначения, сходного с ним до степени смешения, в общедоступных телекоммуникационных сетях, включая интернет и другие медиа-ресурсы, в том числе социальные сети.

Право на товарный знак – это эксклюзивное имущественное право, предоставляющее полное и свободное использование товарного знака при соблюдении законных ограничений. Оно позволяет владельцу марки маркировать и продавать продукцию, а также контролировать и запрещать его использование другими. Использование товарного знака включает его применение в различных контекстах, таких как реклама, печатные материалы, вывески, и при продаже или изготовлении товара с данным знаком. Важно отметить, что использование товарного знака в действиях, не связанных с его введением в оборот, не является его исключительным правом.

Право на использование товарного знака может быть предоставлено правообладателем по лицензионному договору. В таком случае использование

исключительного права на товарный знак не считается нарушением. Незаконное использование товарного знака является основанием для привлечения к ответственности.

Гражданский кодекс Республики Казахстан перечисляет способы использования товарного знака, но не дает их определения. Рассмотрим подробнее способы использования товарного знака:

– Производство товаров: завершённый технологический процесс создания товара (продукта).

– Предложение к продаже: любые конкретные действия, направленные на реализацию товара, на котором использован товарный знак, но сама реализация отсутствует.

– Продажа: возмездное отчуждение товаров.

– Введение товара в оборот: его использование указанными выше способами.

– Хранение товаров: может осуществляться на основании договора хранения.

Исключительное право на товарный знак возникает при его государственной регистрации, предоставляя правообладателю полное и свободное коммерческое использование марки и запрет на использование другими без его разрешения. Незаконное использование обозначения, аналогичного товарному знаку до степени смешения, в общедоступных телекоммуникационных сетях, включая интернет и другие медиа-ресурсы, в том числе социальные сети, также рассматривается как нарушение исключительного права владельца на данный товарный знак.

Согласно положениям статей 1029 и 1030 Гражданского кодекса Республики Казахстан и статьи 21 Закона о товарных знаках, право на использование товарного знака может быть предоставлено правообладателем (владельцем) посредством лицензионного договора. В таком случае использование исключительного права на товарный знак не подлежит признанию нарушением[43].

Административная ответственность предусматривает[46]:

В соответствии со ст. 158 Кодекса Республики Казахстан «Об административных правонарушениях» незаконное использование чужого товарного знака, знака обслуживания или наименования места происхождения товара, или сходных с ними до степени смешения обозначений для однородных товаров или услуг, а также незаконное использование чужого фирменного наименования, за исключением случаев, связанных с исчерпанием исключительного права на товарный знак, если эти действия не содержат признаков уголовно наказуемого деяния, влекут штраф:

– на физических лиц в размере 20 МРП;

– на субъектов малого предпринимательства или некоммерческие организации – в размере 30 МРП;

– на субъектов среднего предпринимательства – в размере 40 МРП;

– на субъектов крупного предпринимательства – в размере 80 МРП с

конфискацией товаров, содержащих незаконное изображение товарного знака, знака обслуживания, наименование места происхождения товара или сходных с ними до степени смешения обозначений для однородных товаров или услуг.

Согласно ст. 222 Уголовного кодекса Республики Казахстан, незаконное использование чужого товарного знака, знака обслуживания, фирменного наименования, географического указания и наименования места происхождения товара, или сходных с ними обозначений для однородных товаров или услуг, если это деяние причинило крупный ущерб[47]:

- наказывается штрафом в размере до 80 МРП;
- исправительными работами в том же размере;
- привлечением к общественным работам на срок до 80 часов;
- арестом на срок до 20 суток.

Хотя метавселенная существует уже более десяти лет, она все еще находится в начальных стадиях развития. Есть многое, что предстоит изучить, расшифровать и осмыслить, прежде чем мы сможем добиться прогресса в этой области. В контексте правовой и регуляторной рамки метавселенная несовершенна, поскольку в настоящее время нет законов, которые могли бы непосредственно применяться к ней. Это делает ее рискованным местом для тех, кто отстаивает необходимость правил и законов для правильного функционирования глобальной индустрии.

Чтобы сделать ситуацию немного лучше, область метавселенной согласилась следовать общим законам, применимым к сети Интернет, чтобы обеспечить чувство единообразия, безопасности и прозрачности в ее экосистеме. В отношении метавселенной, которая представляет собой виртуальное пространство, созданное с использованием технологий виртуальной и дополненной реальности, правовые нормы о товарных знаках также применимы, но с некоторыми особенностями.

Законы об интеллектуальной собственности защищают права авторов на свои изобретения, товарные знаки или другие творческие произведения. С растущей популярностью непередаваемых токенов, которые являются неотъемлемой частью пространства метавселенной, закон об интеллектуальной собственности становится весьма важным для правильного управления. Технологические компании в ближайшее время будут соревноваться в разработке более продвинутых инструментов дополненной и виртуальной реальности, включая высокотехнологичные очки, наушники и т.д. Это откроет новые возможности для прав интеллектуальной собственности в данном секторе, такие как новые патенты на программное обеспечение и устройства.

Особенности правовой защиты товарных знаков в метавселенной:

В метавселенной товарный знак может быть использован в более широком контексте, чем в реальном мире. Это может включать его использование в виртуальных магазинах, на виртуальных товарах и даже на виртуальных зданиях или земле. Важно отметить, что использование товарного

знака в метавселенной должно соответствовать законодательству о товарных знаках, и его незаконное использование может привести к юридической ответственности.

В метавселенной возможно использование товарного знака в форме трехмерных моделей или анимаций, что может создать дополнительные сложности при определении нарушений товарного знака. В этом случае может потребоваться более сложный анализ для определения степени сходства между товарными знаками.

Поскольку метавселенная является глобальной и не привязана к конкретной территории, может возникнуть вопрос о том, какое законодательство применимо в случае споров о товарных знаках. Это может потребовать международного сотрудничества и гармонизации законодательства в области товарных знаков.

Хотя принципы защиты товарных знаков в интернете и метавселенной в целом схожи, существуют определенные особенности, которые требуют дополнительного внимания со стороны законодательных органов и правообладателей. Это включает в себя вопросы, связанные с использованием товарных знаков в новых контекстах, сложности в определении нарушений и вопросы юрисдикции. Поэтому необходимо продолжать исследования в этой области для обеспечения эффективной защиты прав на товарные знаки в метавселенной. Например, если компания не намеревается использовать свои бренды в метавселенной, возникает вопрос о том, может ли она доказать их известность и таким образом защитить их от мета-использования.

3.4 Обзор международной практики в области интеллектуальной собственности в метавселенной

Цель данного раздела - исследование международной практики защиты интеллектуальной собственности, особенно товарных знаков, в контексте метавселенной. С развитием технологий виртуальной и дополненной реальности, а также растущей популярностью NFT (невзаимозаменяемых токенов), возникают новые правовые вызовы и необходимости в адаптации существующих норм.

Палата по интеллектуальной собственности Римского суда Tribunale di Roma в решении от 20 июля 2022 г. по делу № 32072/2022 постановила, что использование NFT в метавселенной может составлять нарушение товарного знака. Суд подчеркнул, что сфера защиты товарного знака распространяется на товары, не включенные в Ниццкую классификацию, но тесно связанные с товарами, перечисленными в соответствующем классе для которого зарегистрирован товарный знак. Более того, суд заявил, что у NFT есть свой собственный правовой статус, который должен оцениваться отдельно от их содержания.

На европейском уровне это решение является первым своего рода по вопросам нарушения товарных знаков через NFT. Немецкие суды пока не рассматривали этот вопрос, однако в свете недавнего решения Римского суда стоит рассмотреть, как NFT могут быть оценены с точки зрения немецкого права интеллектуальной собственности.

Товарный знак футбольного клуба Juventus FC (Juventus) включает словесные товарные знаки JUVE и JUVENTUS, а также изобразительный товарный знак, состоящий из черно-белой полосатой футболки с двумя звездами на груди. Товарные знаки приобрели репутацию благодаря широко распространенной мерчандайзинговой деятельности в различных секторах (включая одежду, игры, аксессуары и т. д.) - как онлайн, так и через физические магазины.

В 2021 году технологический стартап основал проект «Coin of Champions» – онлайн-футбольный менеджер, поддерживаемый бывшими и нынешними атлетами, основанный на карточках игроков NFT. Игровые карты в форме NFT были предложены к продаже на платформе NFT с 7 апреля 2022 года по 4 мая 2022 года. 68 из этих игровых карт NFT воспроизводили спорные товарные знаки. На них изображен бывший футболист Кристиан Вьери в футболке Juventus и детали клуба. Juventus инициировал предварительные судебные процедуры о запрете использования, утверждая, что они не дали свое согласие. Игровые карты NFT принесли прибыль более 35 000 долларов США.

Суд Рима определил, что NFT могут действительно нарушать товарные знаки. По мнению суда, использование игровых карт NFT в коммерческих целях без согласия Juventus составляло не только нарушение товарного знака, но и недобросовестную конкуренцию вследствие несанкционированного использования товарных знаков и недобросовестного использования связанных с ними преимуществ[48].

Что касается нарушения товарного знака, суд заявил, что согласие изображенного на игровых картах игрока недостаточно для оправдания использования товарных знаков. Согласие игрока могло бы предоставить использование только прав на изображение игрока, но не права Juventus на товарный знак. Использование NFT в коммерческих целях также требовало согласия Juventus как владельца товарного знака.

Суд также отметил, что товарные знаки Juventus являются общеизвестными товарными знаками, поскольку Juventus считается самой успешной итальянской футбольной командой с одним из самых больших чисел фанатов в Италии и за рубежом. В связи с их статусом «общеизвестных товарных знаков» и широким объемом защиты, которую они получают в связи с этим статусом, не было необходимости рассматривать, были ли они зарегистрированы в отношении «цифровых объектов» или даже «цифровых объектов, сертифицированных NFT».

Суд также подчеркнул, что товарные знаки Juventus были зарегистрированы в классе 9 Ниццкой классификации для «цифровых загружаемых публикаций». Следовательно, между рассматриваемыми

товарами существовало сходство. Суд отметил, что сфера защиты товарного знака (в частности в отношении класса 9) также распространяется на товары, которые не включены в Ниццкую классификацию, но являются неотъемлемыми для товаров, перечисленных в соответствующем классе. Класс 9 также включал загружаемые цифровые файлы, аутентифицированные с помощью NFT. Суд Рима также делает различие между цифровым контентом, воспроизводящим товарный знак, и самим цифровым сертификатом. И цифровой контент, и цифровой сертификат должны рассматриваться как нарушение товарного знака в рассматриваемом случае.

Из перспективы немецкого права на товарные знаки остается определенная степень неопределенности при работе с NFT. Например, до сих пор не было окончательно разъяснено, в каких классах Ниццкой классификации можно классифицировать NFT. Хотя решение Римского суда указывает на классификацию как товаров в классе 9, возможна также классификация в классе 35 («предоставление онлайн-рынка») или в классе 42 («услуги аутентификации пользователей с использованием технологии блокчейн»).

Обновление Ниццкой классификации, вступившее в силу с 1 января 2023 года, включает термин NFT в класс 9 («цифровые загружаемые файлы, аутентифицированные с помощью несменяемых токенов NFT»), и таким образом обеспечивает правовую определенность. Если товарные знаки должны использоваться в связи с NFT, целесообразно также зарегистрировать их в классе 9, помимо других классов, которые могут быть интересны. В противном случае существует риск того, что товарный знак не будет иметь достаточной защиты в одной из его основных областей применения. Это особенно относится к товарным знакам, которые не являются общеизвестными, поскольку объем защиты общеизвестных товарных знаков уже намного шире.

Согласно немецкому и европейскому праву на товарные знаки, общеизвестные товарные знаки, в отличие от «обычных» товарных знаков, не обязательно зависят от сходства или даже идентичности между товарами/услугами, для которых они защищены, и виртуальными товарами/услугами, чтобы иметь защиту от нарушений в связи с NFT. Однако не было окончательно разъяснено судами, насколько широко интерпретируется объем защиты, особенно не в связи с NFT и метавселенной. Более того, не все виртуальные товары, аутентифицированные с помощью NFT, подходят для класса 9. В этот класс входят только материальные объекты, которые можно загрузить. Например, NFT также могут подтверждать реальные объекты, и такиетовары не относятся к классу 9.

Что касается заявки на товарный знак для услуг в связи с NFT, по крайней мере Европейское управление интеллектуальной собственности (EUIPO) упоминает в своих проектных рекомендациях 2023 года, что такие заявки на товарные знаки должны быть классифицированы в соответствии с установленными принципами классификации для услуг. Однако EUIPO (и Римский суд) проводят различие: NFT аутентифицируют (цифровые)

предметы, но должны быть от них отличены. Заявка на товарный знак исключительно для NFT не допускается. Согласно EUIPO, должен быть указан конкретный тип (цифрового) предмета, аутентифицированного NFT.

В США ситуация несколько отличается. По нормам США NFT могут быть зарегистрированы как товарные знаки. В США дается следующее определение: товарный знак NFT – это товарный знак невзаимозаменяемого токена, представляющий собой цифровые носители, виртуальные товары, цифровые предметы коллекционирования и другие криптоактивы, которые можно покупать, продавать, обменивать и совершать транзакции с использованием технологии блокчейн.

Примерами товарного знака для NFT могут быть обувные бренды, использующие свое название для:

- Загружаемых цифровых носителей, включая цифровые активы, цифровые предметы коллекционирования, цифровые токены и невзаимозаменяемые токены (NFT);

- Предоставления онлайн-рынка и реестра для покупателей и продавцов цифровых активов, цифровых предметов коллекционирования, цифровых токенов и невзаимозаменяемых токенов (NFT);

- Цифровых активов и цифровых предметов коллекционирования, продаваемых как невзаимозаменяемые токены (NFT).

Для ясности, защита товарных знаков определенно применима к NFT. Товарные знаки защищают бренды, включая бренды NFT. Наличие товарного знака NFT гарантирует, что никто другой не сможет использовать то же или похожее имя или логотип для своего NFT. Защита товарных знаков является обязательной для любого владельца бренда, который хочет защитить свои NFT.

Обзор международной практики показывает, что защита товарных знаков в метавселенной и с использованием NFT представляет собой сложную задачу, требующую адаптации существующих правовых норм. Решения судов в Европе США демонстрируют необходимость в более четком регулировании и классификации NFT для обеспечения адекватной правовой защиты. Одним из ключевых аспектов является правильная классификация NFT в Ниццкой классификации. Обновление, включающее термин NFT в класс 9, является важным шагом к правовой определенности, однако остаются вопросы, связанные с классификацией NFT в других классах, таких как классы 35 и 42.

Общеизвестные товарные знаки получают более широкую защиту, не зависящую от сходства или идентичности товаров и услуг, что позволяет защитить товарные знаки от нарушений в виртуальных пространствах, таких как метавселенная и NFT. Регистрация товарных знаков в соответствующих классах, таких как класс 9 для цифровых загружаемых файлов, аутентифицированных с помощью NFT, является необходимой для обеспечения защиты. Важно своевременно зарегистрировать товарные знаки и использовать их для предотвращения аннулирования.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Диссертационное исследование было направлено на анализ правовых вопросов и вызовов, связанных с развитием метавселенной, с особым вниманием на нормативно-правовую базу, правовой статус аватаров и защиту интеллектуальной собственности. В ходе исследования были изучены исторические данные и различные типологии метавселенной, что позволило выявить ключевые этапы её развития и определить её значимость в правовой системе. В результате этого анализа была успешно достигнута вторая задача-на основе анализа международной практики и существующих определений была предложена авторская дефиниция для применения в нормативно-правовых актах Республики Казахстан: *«Метавселенная – децентрализованное цифровое пространство/цифровая платформа, где физические лица взаимодействуют посредством аватаров в виртуальной и/или дополненной реальности»*. Принятие данного определения в Цифровой кодекс способствует закреплению фундаментальных принципов и норм, регулирующих деятельность в метавселенной, обеспечивая тем самым защиту прав пользователей, функционирование цифрового государства и развитие цифровой экономики.

В ходе выполнения третьей задачи было выявлено множество этических и правовых вопросов, связанных с развитием метавселенной и использованием аватаров, в частности, касающихся прав человека, конфиденциальности данных и безопасности применения искусственного интеллекта. В настоящий момент в казахстанском законодательстве отсутствуют предпосылки для признания аватаров субъектами или автономными объектами. С точки зрения гражданского права аватары можно рассматривать как цифровые инструменты, используемые человеком. Такой подход предполагает разработку специального правового режима, регулирующего использование аватаров и защиту прав их пользователей. Казахстан может адаптировать данный подход, введя аватары в Гражданский кодекс как особый объект гражданских прав.

В исследовании был проведен обзор действующих нормативно-правовых актов, регулирующих метавселенную, в различных странах. На основе международного опыта были разработаны рекомендации по созданию нормативных оснований для регулирования метавселенной в Казахстане. Предлагается создание основы для дальнейшего развития нормативного регулирования и формирования правового статуса метавселенной как среды виртуальных общественных отношений, с использованием Цифрового кодекса в качестве базового документа.

Изучен процесс регистрации товарных знаков в Казахстане и проведено сравнение с процессом регистрации в ряде зарубежных стран. Анализ показал, что процесс регистрации в Казахстане может быть улучшен путем внедрения международных стандартов и практик, таких как использование

Ниццкой классификации для регистрации товарных знаков метавселенной.

Рассмотрена роль и применение Ниццкой классификации товаров и услуг при регистрации товарных знаков в метавселенной. Выявлено, что включение новых классов, связанных с цифровыми активами и виртуальными объектами, способствует более точной и эффективной защите товарных знаков в метавселенной. Это позволяет правовой системе Казахстана адаптироваться к современным цифровым условиям и обеспечивать надлежащую охрану интеллектуальных прав.

Таким образом, исследование показало необходимость комплексного подхода к регулированию метавселенной в Казахстане. Это включает разработку и внедрение новых нормативно-правовых актов, адаптацию международного опыта, улучшение механизмов защиты интеллектуальной собственности.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ:

1. Alabina, Tatiana & Dzangieva, K. & Yushkovskaya, A.. (2022). THE METAVERSE AS A GLOBAL ECONOMIC TREND. Economics Profession Business. 5-12. 10.14258/epb202201. (Дата обращения: 20.02.2023) .
2. DiMatteo, L. A., & Cannarsa, M. (Eds.). (2023). Research Handbook of Metaverse and Law. Edward Elgar Publishing. URL: <https://www.elgar.com/shop/gbp/research-handbook-of-metaverse-and-law-9781035324859.html> (Дата обращения: 17.03.2023).
3. Stephenson N. Snow crash. New York: Penguin Random House; 1992. стр. 14–15 (Дата обращения: 20.02.2023).
4. Mystakidis S. Metaverse. Encyclopedia.2022; 2(1):486-497. URL: <https://doi.org/10.3390/encyclopedia2010031> (Дата обращения: 20.02.2023).
5. Lee, L.-H., Braud, T., Zhou, P., Wang, L., Xu, D., Lin, Z., Kumar, A., Bermejo, C., & Hui, P. (2021). All One Needs to Know about Metaverse: A Complete Survey on Technological Singularity, Virtual Ecosystem, and Research Agenda. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2110.05352> (Дата обращения: 15.03.2023).
6. Owens, Dawn; Davis, Alanah; Khazanchi, Deepak; and Zigurs, Ilze, "An Empirical Investigation of Virtual World Projects and Metaverse Technology Capabilities" (2011). URL: <https://digitalcommons.unomaha.edu/isqafacpub/14> (Дата обращения: 15.03.2023).
7. Lawton, G. The history of the metaverse explained (with timeline)URL: <https://www.techtarget.com/searchcio/tip/History-of-the-metaverse-explained> (Дата обращения: 19.03.2024).
8. Smart, J. (2007). A Metaverse Roadmap: Pathways to the 3D Web.URL: https://www.academia.edu/266307/A_Metaverse_Roadmap_Pathways_to_the_3D_Web_2007.(Дата обращения: 19.03.2024).
9. Milgram, P., Takemura, H., Utsumi, A., & Kishino, F. Augmented reality: Aclass of displays on the reality-virtuality continuum. Telem manipulator and telepresence technologies. (1995). URL: <https://www.spiedigitallibrary.org/conference-proceedings-of-spie/2351/1/Augmented-reality--a-class-of-displays-on-the-reality/10.1117/12.197321>. (Дата обращения: 20.05.2023).
10. Slater, M., & Sanchez-Vives, M. V. Enhancing our lives with immersive virtual reality. Frontiers in Robotics and AI. (2016).URL: <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/frobt.2016.00074/full>. (Дата обращения: 05.05.2023).
11. Pellas, N., Mystakidis, S., & Kazanidis, I. Immersive Virtual Reality in K-12 and Higher Education: A systematic review of the last decade scientific literature. Virtual Reality. (2021). URL: <https://link.springer.com/article/10.1007/s10055-020-00489-9>. (Дата обращения: 06.05.2023).

12. Закон Республики Казахстан от 24 ноября 2015 года № 418-V «Об информатизации» // Казахстанская правда от 25 ноября 2015 г.
13. Iony Randrianirina. Patent Law and Metaverse. Metaverse and the Law, Apr 2023, LYON, France.hal-04314534f. URL: <https://hal.science/hal-04314534/document>. (Дата обращения: 06.06.2023).
14. Boletsis, C. (2017). The new era of virtual reality locomotion: A systematic literature review of techniques and a proposed typology. Multimodal Technologies and Interaction. URL: <https://www.mdpi.com/2414-4088/1/4/24>. (Дата обращения: 20.06.2023).
15. Bailenson, J. N., Swinth, K., Hoyt, C., Persky, S., Dimov, A., & Blascovich, J. (2005). The independent and interactive effects of embodied-agent appearance and behavior on self-report, cognitive, and behavioral markers of copresence in immersive virtual environments. Presence, 14(4), 379–393.
16. Саркисян В.В., Федорова И.В. К вопросу о правосубъектности аватара в метавселенной // Вестник Юридического факультета Южного федерального университета. 2023. Т. 10, № 1. С. 114–119.
17. Гражданский кодекс Республики Казахстан: Кодекс Республики Казахстан от 27 декабря 1994 года № 268-XIII // Ведомости Верховного Совета Республики Казахстан, 1994 г., N 23-24.
18. Lucchetti, Stefania. "Why Artificial Intelligence Will Need a Legal Personality." 22 May 2017, URL: <https://lawcrossborder.com/2017/05/22/why-robots-need-a-legal-personality/> (Дата обращения: 20.06.2023).
19. Franks, Mary Anne. "Unwilling Avatars: Idealism and Discrimination in Cyberspace." 2011, URL: https://repository.law.miami.edu/cgi/viewcontent.cgi?referer=&httpsredir=1&article=1304&context=fac_articles. (Дата обращения: 20.06.2023).
20. Красавчиков, О. А. Юридические факты в советском гражданском праве [Текст] / О. А. Красавчиков: монография. – Москва: Государственное издательство юридической литературы, 1958. – 181 с.
21. Гражданский кодекс Российской Федерации (часть первая) от 30 ноября 1994 года № 51-ФЗ (ред. от 11 марта 2024 года) // Российская газета от 8 декабря 1994 года.
22. Özkahveci, E.; Civek, F. & Ulusoy, G. (2022). “Endüstri 5.0 Döneminde Metaverse (Kurgusal Evren)’ün Yeri”, Journal Of Social, Humanities and Administrative Sciences, 8(50):398-409, URL: <https://journalofsocial.com/DergiTamDetay.aspx?ID=929> (Дата обращения: 25.06.2023).
23. Указ Президента Республики Казахстан от 20 марта 2023 года № 145 «Об утверждении Информационной доктрины Республики Казахстан» // Казахстанская правда от 21 марта 2023 года.
24. Proposal for a regulation of the European Parliament and of the Council on markets in crypto-assets, and amending directive (EU) 2019/1937. URL:

<https://eur-lex.europa.eu/homepage.html> (Дата обращения: 27.06.2023).

25. Communication from the Commission to the European Parliament, the Council, the European Economic and Social Committee and the Committee of the Regions. Europe's Media in the Digital Decade: An Action Plan to Support Recovery and Transformation. Document 52020DC0784. URL: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=COM:2020:784:FIN> (Дата обращения: 27.06.2023).

26. Communication from the Commission to the European Parliament, the Council, the European Economic and Social Committee and the Committee of the Regions. 2030 Digital Compass: the European way for the Digital Decade. Document 52021DC0118. URL: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/en/TXT/?uri=CELEX%3A52021DC0118> (Дата обращения: 27.06.2023).

27. Regulation (EU) 2022/858 of the European Parliament and of the Council of 30 May 2022 on a pilot regime for market infrastructures based on distributed ledger technology, and amending Regulations (EU) No 600/2014 and (EU) No 909/2014 and Directive 2014/65/EU (Text with EEA relevance). Document 32022R0858. URL: <https://eur-lex.europa.eu/eli/reg/2022/858/oj> (Дата обращения: 28.06.2023).

28. Breton, T. (2022). People, technologies & infrastructure – Europe's plan to thrive in the metaverse. Blog of Commissioner Thierry Breton. URL: https://ec.europa.eu/commission/presscorner/detail/en/STATEMENT_22_5525 (Дата обращения: 30.06.2023).

29. Liu, Y. (2022). Baidu Unveils Its Virtual Environment Amid China's Metaverse Boom. URL: <https://jingculturecrypto.com/baidu-xirang-metaverse/> (Дата обращения: 15.07.2023).

30. Nwaokocha, A. (2023). Chinese city launches gov't-backed metaverse platform. [Электронный ресурс] URL: <https://cointelegraph.com/news/chinese-city-launches-govt-backed-metaverse-platform>. (Дата обращения: 21.08.2023).

31. 五部门关于印发《元宇宙产业创新发展三年行动计划（2023—2025年）》的通知 [Электронный ресурс] URL: https://www.ncsti.gov.cn/zcfg/zcwj/202309/t20230911_133356.html (Дата обращения: 21.08.2023).

32. Congressional Caucus on Virtual, Augmented and Mixed Reality Technology. Also known as: Congressional Caucus on Virtual, Augmented and Mixed Reality Technologies ("The Reality Caucus"); Reality Caucus. [Электронный ресурс] URL: https://www.legistorm.com/organization/summary/137466/Congressional_Caucus_on_Virtual_Augmented_and_Mixed_Reality_Technology.html. (Дата обращения: 25.08.2023).

33. H.Res.1399 - 117th Congress (2021-2022): Expressing support for the designation of the month of November 2022 as "National XR Month". [Электронный ресурс] URL: <https://www.congress.gov/bill/117th-congress/house->

[resolution/1399](#). (Дата обращения: 04.09.2023).

34. Seth Moulton. [Электронный ресурс] URL: <https://www.congress.gov/member/seth-moulton/M001196>. (Дата обращения: 04.09.2023).

35. Executive Order on Ensuring Responsible Development of Digital Assets. (2022, March 9). [Электронный ресурс] URL: <https://www.whitehouse.gov/briefing-room/presidential-actions/2022/03/09/executive-order-on-ensuring-responsible-development-of-digital-assets/> (Дата обращения: 04.09.2023).

36. Закон Республики Казахстан от 6 февраля 2023 года № 193-VII ЗРК «О цифровых активах в Республике Казахстан» // Эталонный контрольный банк НПА РК в электронном виде, 09.02.2023.

37. Постановление Правительства Республики Казахстан от 30 июня 2017 года № 407 «Об утверждении Концепции кибербезопасности ("Киберщит Казахстана")».

38. Закон Республики Казахстан от 6 апреля 2016 года № 480-V ЗРК «О правовых актах» // Казахстанская правда от 8 апреля 2016 года, № 66 (28192).

39. Идрышева, С.К., д.ю.н. О Цифровом кодексе Казахстана. АО «Университет КАЗГЮУ имени М.С. Нарикбаева». URL: https://online.zakon.kz/Document/?doc_id=34311746 (Дата обращения: 15.04.2024).

40. Фатхи Валентина Игоревна МЕТАВСЕЛЕННЫЕ: ПРОБЛЕМЫ ПРАВОВОГО РЕГУЛИРОВАНИЯ // Философия права. 2022. №4 (103). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/metavselennye-problemy-pravovogo-regulirovaniya> (Дата обращения: 04.05.2024).

41. Бернская конвенция об охране литературных и художественных произведений от 9 сентября 1886 года. URL: <https://www.wipo.int/treaties/ru/ip/berne/> (Дата обращения: 15.04.2024).

42. Ниццкая классификация - WIPO, [Электронный ресурс] URL: <https://nclpub.wipo.int/enfr/> (Дата обращения: 13.09.2023).

43. Гражданский кодекс Республики Казахстан (Особенная часть): Кодекс Республики Казахстан от 1 июля 1999 года № 409 // Казахстанская правда от 17 июля 1999 года, № 172-173.

44. HERMÈS INTERNATIONAL and HERMÈS OF PARIS, INC., vs MASON ROTHSCHILD, Case 1:22-cv-00384.

45. Закон Республики Казахстан от 26 июля 1999 года № 456 «О товарных знаках, знаках обслуживания, географических указаниях и наименованиях мест происхождения товаров» // Казахстанская правда от 24 августа 1999 года, № 206-207.

46. Кодекс Республики Казахстан от 5 июля 2014 года № 235-V ЗРК «Об административных правонарушениях» // Казахстанская правда от 12 июля 2014 года, № 135 (27756).

47. Кодекс Республики Казахстан от 3 июля 2014 года № 226-V ЗРК «Уголовный кодекс Республики Казахстан» // Казахстанская правда от 9 июля 2014 года, № 132 (27753).

48. Diciassettesima sezione civile - imprese 2 proprietà industr. (ex 9')
Ubicazione: Viale Giulio Cesare 54/b [Электронный ресурс] URL:
https://www.tribunale.roma.giustizia.it/giudici.aspx?id_ufficio_giudiziario=1598&id_ufficio=6620 (Дата обращения: 25.09.2023).