

DOI: 10.17803/1729-5920.2025.222.5.139-149

А. А. Селькова

Уральский государственный юридический университет имени В.Ф. Яковлева
г. Екатеринбург, Российская Федерация

Метавселенная: вопросы подсудности и порядка разрешения споров

Резюме. В статье рассматриваются юрисдикционные аспекты разрешения споров, возникающих в метавселенной — цифровом мире, ключевые особенности которого включают в себя: использование иммерсивных технологий (виртуальная реальность); представление пользователей через аватары; проведение транзакций с помощью блокчейна; существование централизованных и децентрализованных платформ; наличие в коммерческом обороте нематериализованных активов и NFT. Автор приводит классификацию споров, которые могут возникнуть в метавселенной: споры между пользователями и операторами платформ; споры между пользователями; споры по поводу интеллектуальной собственности. В первой категории автор особенно выделяет правовые конфликты, касающиеся виртуальной недвижимости, а также споры по поводу персональных данных пользователей платформ, операторы которых не могут гарантировать защиту от хакерских атак. Касательно споров между пользователями автор отмечает, что многие из них связаны с отсутствием в метавселенной какого-либо контроля за оказанием виртуальных услуг, созданием цифровых активов и совершением транзакций. Обращаясь к вопросу о применимом праве и подсудности, автор указывает, что в большинстве случаев соответствующие положения включаются в пользовательские соглашения отдельных платформ и не подлежат изменению. В статье рассмотрены три инструмента разрешения споров, возникающих в метавселенной: «традиционный» — в государственных судах или в рамках арбитража; «модифицированный», где правила судопроизводства адаптируются к специфике виртуальных правоотношений, и «децентрализованный» — в рамках онлайн-урегулирования споров, сочетающий в себе элементы блокчейна, краудсорсинга и искусственного интеллекта.

Ключевые слова: метавселенная; договорная подсудность; арбитраж; коллизионные привязки; виртуальная реальность

Для цитирования: Селькова А. А. Метавселенная: вопросы подсудности и порядка разрешения споров. *Lex russica*. 2025. Т. 78. № 5. С. 139–149. DOI: 10.17803/1729-5920.2025.222.5.139-149

The Metaverse: Issues of Jurisdiction and Dispute Resolution

Anastasia A. Selkova

Ural State Law University Yakovleva
Ekaterinburg, Russian Federation

Abstract. The paper examines the jurisdictional aspects of dispute resolution in the metaverse, a digital world whose key features include the use of immersive technologies (virtual reality); user representation through avatars; conducting transactions using blockchain; the existence of centralized and decentralized platforms; the availability of intangible assets and NFTs in commercial turnover. The author provides a classification of disputes that may arise in the metaverse, namely disputes between users and platform operators; disputes between users; disputes over intellectual property. In the first category, the author highlights legal conflicts related to virtual real estate, as well as disputes over the personal data of users of platforms whose operators cannot guarantee protection from hacker attacks. Regarding disputes between users, the author notes that many of them are related to the lack of any control in the metaverse over the provision of virtual services, the creation of digital assets and transactions. Turning to the question of applicable law and jurisdiction, the author points out that in most cases the relevant provisions are included in the user agreements of individual platforms and are not

© Селькова А. А., 2025

subject to change. The paper discusses three dispute resolution tools that arise in the metaverse: «traditional» — in state courts or in arbitration; «modified», where the rules of procedure are adapted to the specifics of virtual legal relations, and «decentralized» — in the framework of online dispute resolution, combining elements of blockchain, crowdsourcing and artificial intelligence.

Keywords: metaverse; contractual jurisdiction; arbitration; conflict of laws bindings; virtual reality

Cite as: Selkova AA. The Metaverse: Issues of Jurisdiction and Dispute Resolution. *Lex Russica*. 2025;78(5):139-149. (In Russ.). DOI: 10.17803/1729-5920.2025.222.5.139-149

I. Экспозиция

Стремительно меняющийся мир ставит перед законодателями всех государств задачу по адаптации правовых норм к условиям цифрового пространства, сочетающего в себе big data, искусственный интеллект, интернет Web 3.0 и почти безграничную анонимность. Наиболее яркое проявление феномена цифрового пространства — метавселенная, ставшая площадкой для взаимодействия в онлайн-мире. В результате виртуальных коммуникаций внутри него возникают совершенно новые социальные структуры, требующие надлежащего правового режима. Бурное и непредсказуемое по своей направленности развитие метавселенной не позволяет полагаться на существующие законы. Их можно использовать лишь в качестве отправной точки для разработки норм, регламентирующих взаимодействия в виртуальной реальности, охватывающих невероятное количество гипотетических сценариев правоотношений.

Виртуальный мир метавселенной так же восприимчив к спорам, как и реальный мир. Торговля цифровой недвижимостью и NFT, расчеты криптовалютой, использование онлайн-сервисов являются сферами, где нередко возникают конфликты между пользователями и операторами платформ метавселенной и между самими пользователями. Вот лишь несколько примеров: оператор платформы может удвоить количество доступных цифровых активов, значительно сократив стоимость каждого из них; пользователь может нарушить обязательство передать NFT; оператор платформы может удалить учетную запись пользователя, причинив ему этим убытки. Сказанное предопределяет необходимость выработки нового подхода к процедурным аспектам судебного рассмотрения правовых споров в метавселенной.

Названные споры сопровождаются рядом процессуальных вопросов: какой суд обладает юрисдикцией и какое законодательство применяется, если оператор платформы организован децентрализованно, спорное имущество находится в метавселенной, а в договоре не содержится условия о подсудности или применимом праве? Кто является надлежащим ответчиком, если отсутствуют сведения о личности оператора платформы или пользователя метавселенной? Достаточно ли имеющегося процессуального порядка судебного разбирательства или необходим новый механизм разрешения споров, например полностью автоматизированный? Какую роль будет играть арбитраж?

Ученые до сих пор не пришли к консенсусу относительно значения термина «метавселенная», хотя он был придуман еще в 1992 г.¹ Попытаемся обозначить собственную интерпретацию, основанную на анализе превалирующих в научном дискурсе позиций. Поиск определения понятия — важнейшая предпосылка для оценки правовых последствий расширения метавселенной, содержание которой постоянно меняется ввиду стремительного развития цифровых технологий. Здесь следует отметить временный характер элементов метавселенной, связанный с растущим числом цифровых платформ и виртуальных миров, которых в обозримом будущем, вероятно, будет еще больше².

При этом до сих пор неясно, насколько эти платформы будут совместимы между собой и смогут ли пользователи одной платформы взаимодействовать с пользователями другой, или же все платформы станут автономными системами. Совершенно точно лишь то, что метавселенная еще окончательно не сформирована и на данном этапе развития не ограничивается совокупностью конкретных технологий, а представляет собой уникальную конвергенцию

¹ Risch M. Virtual Rule of Law // *West Virginia Law Review*. 2009. Vol. 112. No. 1. P. 2–52.

² Ambrosio A. Past, present and future of Virtual Reality: Analysis of its technological variables and definitions // *Culture & History Digital Journal*. 2020. Vol. 9. No. 1. P. 2–10.

многих из них. В этой связи метавселенную не следует сводить исключительно к виртуальной реальности (VR)³.

Подобный ограниченный взгляд значительно сужает масштаб метавселенной, для подключения к которой достаточно наличия телефона у пользователя, не требуются специальные устройства или гарнитуры. Отметим также, что метавселенная не является заменой реальной жизни или усовершенствованной версией цифровой жизни, которая формируется через наше общение в социальных сетях и по электронной почте⁴. Метавселенная представляет собой новый способ цифрового взаимодействия, с сохранением автономности физического существования. Позиция, ограничивающая метавселенную исключительно миром компьютерных игр и геймеров, также видится не совсем верной⁵. Несмотря на то что игровая виртуальная реальность сыграла огромную роль в становлении метавселенной, последующее ее развитие простирается гораздо дальше, выходя даже за рамки четвертой промышленной революции⁶.

Представляется, что попытки определить метавселенную через какой-то один элемент не обеспечивают целостного взгляда на данный феномен, не позволяют отразить его суть. Более предпочтительно рассматривать метавселенную комплексно — как систему, состоящую из масштабных, постоянных и совместимых между собой виртуальных пространств, отображающихся в режиме реального времени и в 3D-формате. Благодаря конвергенции ряда технологических инструментов (включая специальное программное обеспечение, Web 3.0, искусственный интеллект, блокчейн), пользователи метавселенной получают возможность иммерсивного и интерактивного погружения в виртуальную реальность и цифрового опыта взаимодействия с ее объектами.

II. Классификация споров, возникающих в метавселенной

Типы споров, которые возникают в результате взаимодействия внутри метавселенной, могут быть классифицированы следующим образом, исходя от субъектного состава:

- споры между пользователем и оператором платформы метавселенной;
- споры между пользователями платформ метавселенной;
- споры относительно прав интеллектуальной собственности с участием как пользователей, так и операторов платформ.

В силу новизны метавселенной как феномена, скорее всего, с течением времени будут появляться новые типы споров, а уже существующие приобретать дополнительные характеристики.

1. Споры между пользователем и оператором платформы метавселенной

Операторы платформ метавселенной предоставляют обособленные виртуальные пространства пользователям, в которых они взаимодействуют, общаются, совершают транзакции и инвестиции⁷. В результате этих действий может быть причинен как материальный, так и нематериальный ущерб, потенциально возмestimый в рамках судебного разбирательства. Следует отметить, что транзакции и инвестиции, совершаемые через платформы метавселенной, предполагают расчеты в криптовалюте⁸. С ее использованием осуществляются все платежные операции, в том числе продажа и покупка цифровых активов, стоимость которых часто превосходит стоимость аналогов в реальном мире. Например, в 2021 г. на платформе Roblox была продана цифровая сумка Gucci более чем 4 000 долл. США, что в несколько раз превышает цену материального аналога⁹. Еще

³ Lemley M. Law, Virtual Reality, and Augmented Reality // University of Pennsylvania Law Review. 2018. № 5. P. 1051–1138.

⁴ Lastowka F. The Laws of Virtual Worlds // California Law Review. 2004. № 1. P. 8–12.

⁵ Samuli L. Why Playing Augmented Reality Games Feels Meaningful to Players? The Roles of Imagination and Social Experience // Computers in Human Behavior. 2021. Vol. 121. P. 2–10.

⁶ Orin S. The Problem of Perspective in Internet Law // Georgetown Law Journal. 2003. Vol. 91. P. 362–364.

⁷ Sanisloy S. A View of the Future of the Metaverse Economy on the Basis of the Global Financial System: New Opportunities and Risks // Journal of Corporate Governance, Insurance, and Risk Management. 2023. Vol. 10. No. 1. P. 28–41.

⁸ Sanisloy S. Op. cit.

⁹ A Virtual Gucci Bag Sold For More Money on Roblox Than The Actual Bag // Hypebeast. 26.05.2021. URL: <https://hypebeast.com/2021/5/virtual-gucci-bag-roblox-resale> (дата обращения: 11.07.2024).

более дорогостоящими являются участки виртуальной земли. Так, в 2022 г. аукционный дом Portion приобрел участок на децентрализованной платформе Decentraland за 1,2 млн долл. США¹⁰. Многие всемирно известные компании, включая JP Morgan, Samsung и HSBC, имеют филиалы в метавселенной¹¹. Более того, в ней представлены и государства. Например, в 2021 г. правительство Барбадоса приобрело на платформе Decentraland участок виртуальной земли для посольства¹².

Волатильность криптовалюты, децентрализованность многих платформ и отсутствие единообразных правил их организации определяют характер потенциальных споров между пользователями и операторами платформ. Рассмотрим наиболее вероятные конфликтные ситуации:

А. Цифровая недвижимость

— Пользователь приобрел виртуальный участок земли у оператора платформы, который обязался не создавать рядом иных участков, однако затем нарушил данное условие договора.

— Пользователь приобрел виртуальный участок земли, ценность которого зависит от близлежащего объекта, который оператор платформы удаляет из виртуального пространства без надлежащего уведомления.

Б. Ведение предпринимательской деятельности

— Оператор платформы удаляет или изменяет функцию, от которой зависит организация бизнеса пользователя (например, продажа цифровых товаров или предоставление услуг).

— Оператор платформы удаляет учетную запись пользователя, в результате чего последний теряет возможность продолжать предпринимательскую деятельность.

— Оператор платформы осуществляет техническое обслуживание ненадлежащим образом, что препятствует ведению пользователем бизнеса и становится причиной материального ущерба.

В. Криптовалюта и цифровые активы

Как было отмечено выше, пользователи получают прибыль от предпринимательской деятельности на платформах метавселенной в криптовалюте. При этом не на всех платформах доступна функция обналичивания криптовалюты или ее продажи на криптовалютных биржах. В связи с этим вполне вероятны споры по поводу отсутствия у пользователей, желающих реализовать криптовалюту, полученную на платформе, соответствующей возможности. Следует учитывать, что правомерность требования в отношении цифровых активов (таких как виртуальная земля) в значительной степени зависит от их правового режима¹³.

Не во всех юрисдикциях цифровые активы признаются собственностью. Например, цифровые активы (в том числе внутриигровые цифровые активы и NFT) квалифицируются в Великобритании как финансовые услуги и регулируются Актом о финансовых услугах и рынках (Financial Services and Markets Act)¹⁴. В ЕС для регулирования криптоактивов был принят Регламент 2023/1114 (the Markets in Crypto-assets Regulation, MiCAR)¹⁵. Согласно его положениям, криптоактив представляет собой цифровое выражение прав, которые могут передаваться и храниться в электронном виде с использованием технологии распределенного реестра. MiCAR подразделяет криптоактивы исходя из нескольких критериев, таких как: количество держателей, стоимость выпущенного токена, территория деятельности эмитента (например,

¹⁰ NFT art auction house Portion buys virtual estate in Decentraland for \$1.2 million // Surtidora creativa. 15.02.2022. URL: <https://www.surtidoracreativa.com/como-suenos-copy-copy/> (дата обращения: 11.07.2024).

¹¹ The Coming Boom In Metaverse Lending For Banks // Forbes. 14.02.2022. URL: <https://www.forbes.com/sites/ronshevlin/2022/02/14/the-coming-boom-in-metaverse-lending-for-banks/> (дата обращения: 15.07.2024).

¹² Барбадос станет первым в мире государством с посольством в метавселенной // ТАСС. 18.11.2021. URL: <https://tass.ru/mezhdunarodnaya-panorama/12960839> (дата обращения: 11.07.2024).

¹³ William T. When the Virtual and Real Worlds Collide: Beginning to Address the Clash Between Real Property Rights and Augmented Reality Location-Based Technologies Through a Federal Do-Not-Locate Registry // Iowa Law Review. 2017. Vol. 103. No. 1. P. 331–366.

¹⁴ UK Confirms Regulatory Regime for Cryptoassets // Sidley. 29.11.2023. URL: <https://www.sidley.com/en/insights/newsupdates/2023/11/uk-confirms-regulatory-regime-for-cryptoassets> (дата обращения: 15.07.2024).

¹⁵ Practical Guide: Markets in Crypto Assets (MiCA) Regulation // Nasdaq. URL: <https://www.nasdaq.com/solutions/fintech/resources/whitepapers/practical-guide-markets-in-crypto-assets-regulation> (дата обращения: 15.07.2024).

использование токена для международных платежей и переводов).

Выпуск и обращение цифровых финансовых активов (ЦФА) в Российской Федерации регулируются Федеральным законом от 31.07.2020 № 259-ФЗ «О цифровых финансовых активах, цифровой валюте и о внесении изменений в отдельные законодательные акты Российской Федерации»¹⁶. Данный Закон определяет ЦФА в качестве цифровых прав (включая денежные требования, возможность осуществления прав по эмиссионным ценным бумагам, права участия в капитале непубличного акционерного общества и т.д.), созданных с помощью технологии распределенных реестров.

Г. Нематериальный ущерб

В онлайн-мире метавселенной с особой яркостью высвечиваются вопросы анонимности, конфиденциальности персональных данных, диффамации, защиты чести, достоинства и деловой репутации. В первую очередь это связано с огромным количеством данных, которые циркулируют и обрабатываются в метавселенной (например, онлайн-поведение пользователей, биометрические данные)¹⁷. Между тем на многих платформах отсутствует политика конфиденциальности, что делает данные в метавселенной уязвимыми для неправомерного доступа¹⁸. Кроме того, по причине анонимности большинства пользователей (их личности скрыты за аватарами), сложно точно установить, кто именно пострадал от актов диффамации или харрасмента, которые могут иметь опосредованную форму, например NFT-аватары с оскорбительными выражениями в названии¹⁹. В попытке нивелировать названную проблему целесообразно выработать механизм контроля за обменом информацией в системе блокчейна, превратив ее в прозрачную и относительно управляемую.

2. Споры между пользователями платформ метавселенной

Как было отмечено выше, метавселенная предоставляет множество инновационных

способов взаимодействия в цифровой среде. В зависимости от вида платформы пользователи могут покупать и продавать цифровые активы, а также предлагать друг другу виртуальные услуги (например, обучение, консультирование). Многие из споров, вытекающие из этих взаимодействий, по своим характеристикам сходны со спорами, возникающими в Интернете, однако обладают и уникальными чертами. Ниже перечислены наиболее вероятные сценарии правовых конфликтов между пользователями метавселенной:

— покупатель обнаруживает, что купленный на платформе цифровой актив (например, NFT) ненадлежащего качества (например, искажены ключевые атрибуты);

— собственник участка цифровой земли может предъявить негаторный иск к владельцу соседнего участка, каким-либо образом препятствующему реализации права собственности;

— покупатель участка земли в метавселенной оспаривает размер комиссионного сбора, взимаемого виртуальным агентством недвижимости при заключении договора купли-продажи.

Характер споров между пользователями, вероятно, будет зависеть от сложности транзакций и сделок, проводимых на той или иной платформе. В рамках большинства централизованных платформ (например, Roblox) действуют детализированные правила торговли и оказания услуг, значительно снижающие риск возникновения споров. С другой стороны, некоторые платформы (например, Second Life) давно отказались от специального регулирования и предоставили пользователям почти полную свободу договора, что привело к увеличению числа споров в связи с ненадлежащим исполнением обязательств. Говоря о платформах, основанных на технологии блокчейн, следует заметить, что формой большинства заключаемых там договоров является смарт-контракт, представляющий собой самоисполняющийся протокол транзакций и условий, записанных

¹⁶ Федеральный закон от 31.07.2020 № 259-ФЗ «О цифровых финансовых активах, цифровой валюте и о внесении изменений в отдельные законодательные акты Российской Федерации» // URL: https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_358753/ (дата обращения: 15.07.2024).

¹⁷ Neil M. Privacy's Other Path: Recovering the Law of Confidentiality // Georgetown Law Journal. 2007. Vol. 96. No. 1. P. 123–182.

¹⁸ Sebastian G. A Descriptive Study on Metaverse: Cybersecurity Risks, Controls, and Regulatory Framework // International Journal of Security and Privacy in Pervasive Computing. 2023. Vol. 15. No. 1. P. 2–14.

¹⁹ Travis A. Pokemon Go: Emerging Liability Arising from Virtual Trespass for Augmented Reality Applications // Texas A&M Journal of Property Law. 2018. Vol. 4. P. 273–295.

специальным кодом²⁰. Практика заключения смарт-контрактов также ставит вопрос о том, каким образом должны разрешаться споры, связанные с исполнением таких контрактов внутри метавселенной.

3. Споры по поводу результатов интеллектуальной деятельности

Многие споры, возникающие между пользователями платформ, касаются прав на результаты интеллектуальной деятельности. В первую очередь это связано с тем, что внутри метавселенной они могут быть представлены в совершенно новых и инновационных форматах. Уже сейчас многочисленные технологические достижения и возможности метавселенной используются такими крупными брендами, как Disney, McLaren и NFL, сотрудничающими с наиболее популярными платформами — Roblox и Fortnite²¹. Соответственно, неизбежны проблемы поиска баланса между защитой права интеллектуальной собственности и свободой творчества. Наиболее часто возникают споры по поводу товарных знаков и NFT в виртуальном коммерческом обороте, выступающих в качестве элемента маркетинговой стратегии большинства фирм, начинающих свою деятельность в метавселенной²².

Например, в 2022 г. руководство дома высокой моды Hermès посчитало, что токен MetaBirkin до степени смешения сходен со знаменитой моделью сумок Birkin, и предъявило иск к автору данного NFT с требованием о возмещении убытков в форме упущенной выгоды²³. Суд подтвердил факт нарушения права на товарный знак и киберсквоттинга. В мотивировочной части судебного решения, в частности, указывается, что NFT MetaBirkin, для создания которого использовались цифровые изображения сумок Birkin и фирменный принт Hermès, вызывает прямую ассоциацию с продукцией Hermès и вводит в заблуждение потребителей,

причиняя тем самым компании репутационный и финансовый ущерб. Помимо этого, суд квалифицировал регистрацию домена metabirkins.com (сайт, на котором можно было приобрести NFT MetaBirkin) в качестве киберсквоттинга — формы недобросовестного использования доменного имени для получения прибыли от товарного знака или фирменного наименования, принадлежащих другому лицу. Этот пример демонстрирует, что права владельцев товарных знаков должны защищаться в метавселенной таким же образом, как и в реальном мире.

Еще одним моментом, заслуживающим внимания, является искаженное восприятие обществом виртуального искусства, которое понимается как цифровой вариант реального, а не как самостоятельный феномен. В некотором смысле решение по делу MetaBirkin представляет собой также своеобразное предупреждение для авторов, решивших продвигать и коммерциализировать свои работы в цифровом пространстве, о необходимости избегать таких средств привлечения внимания аудитории и потенциальных покупателей, которые наносят ущерб законным интересам правообладателей²⁴.

Не менее примечательным является дело Nike v. StockX. В феврале 2022 г. компания Nike подала иск в отношении популярного онлайн-магазина спортивной обуви, выпустившего серию NFT-кроссовок, стиль которых полностью повторял одну из моделей Nike. В исковом заявлении было указано, что StockX нарушила права на товарный знак, незаконно воспользовавшись дизайном Nike для создания цифровой обуви. В свою очередь, в отзыве на иск отмечено, что StockX не намеревались вводить в заблуждение потребителей, а идея продажи цифровых кроссовок заключалась в том, чтобы позволить клиентам покупать NFT, привязанные к физическому продукту, с обязательной виртуальной проверкой аутентичности. Судебное разбирательство по данному спору до сих пор

²⁰ Werbach K. The Song Remains the Same: What Cyberlaw Might Teach the Next Internet Economy // Florida Law Review. 2017. Vol. 69. No. 3. P. 887–957.

²¹ 10 Ways Brands are Using Metaverse + Examples // Adcore. 27.01.2023. URL: <https://www.adcore.com/blog/10-ways-brands-are-using-metaverse/> (дата обращения: 15.07.2024).

²² Packin N. The Cambridge Handbook of Law and Policy for NFTs. Cambridge : Cambridge University Press, 2024. P. 221.

²³ Hermes wins permanent ban on «MetaBirkin» NFT sales in US lawsuit // Reuters. 23.06.2023. URL: <https://www.reuters.com/business/hermes-wins-permanent-ban-metabirkin-nft-sales-us-lawsuit-2023-06-23/> (дата обращения: 11.07.2024).

²⁴ Saw C. The Subsistence and Enforcement of Copyright and Trade Mark Rights in the Metaverse // Journal of Intellectual Property Law & Practice. 2023. № 3. P. 371–384.

должается, итоговое решение так и не вынесено.

Данный пример иллюстрирует, что политика большинства платформ, разрешающая пользователям украшать свои аватары одеждой или аксессуарами в форме NFT, неизбежно приведет к увеличению количества споров по поводу нарушения авторских прав в отношении произведений, созданных как вне, так и внутри метавселенной. Помимо этого, возможность пользователей создавать оригинальный контент через их аватары значительно повышает вероятность возникновения споров по поводу прав авторства. По мере роста покупательной способности и пользовательского контента на многих платформах в метавселенной увеличится и число «контрафактных» цифровых объектов²⁵. Правообладатели должны будут адаптироваться к сопутствующим рискам незаконного использования средств индивидуализации в виртуальном коммерческом обороте.

III. Разрешение споров в метавселенной и договорная подсудность

Несмотря на то что ни на международно-правовом, ни на национально-правовом уровне не разработано норм, касающихся порядка разрешения споров в метавселенной, вопрос об оптимальном варианте подобного регулирования уже изучается. Например, Рабочей группой UNIDROIT по цифровым активам и частному праву были приняты Принципы регламентации цифровых активов²⁶. В документе учтено своеобразие правовых конфликтов внутри метавселенной, не позволяющее применять к ним существующие модели нормативного регулирования.

Как правило, в пользовательском соглашении той или иной платформы предусматриваются положения о применимом праве и подсудности. Например, в пользовательском соглашении платформы Decentraland в качестве применимого права определено законодательство Панамы, а расположенный там Арбитраж ICC — в качестве компетентного суда; по правилам платформы Axie Infinity применимым

правом является законодательство Каймановых островов, а компетентным судом — Верховный суд Каймановых островов. Сказанное, однако, не означает, что стороны не могут предварительно заключить отдельный договор о подсудности или согласовать соответствующее условие при совершении транзакции в метавселенной. Между тем правила работы платформ обычно не включают каких-либо разъяснений о непосредственном порядке разрешения споров. Оптимальным вариантом устранения подобной неясности является включение соответствующего условия непосредственно в код смарт-контракта, необходимого для автоматического проведения транзакций в метавселенной.

Здесь следует добавить, что соглашения о подсудности заключаются либо в письменной форме, либо в любых иных формах, позволяющих идентифицировать текст²⁷. Применительно к данному аспекту условие об урегулировании споров, включенное в код смарт-контракта, сохраняет возможность последующего использования текста. Тем не менее пока неясно, каким образом удостовериться, что пользователь платформы ознакомился и согласился с условиями, зашифрованными в коде смарт-контракта. Представляется, что многое будет зависеть от субъектного состава сделки и ее характера.

Отсутствие соглашения о подсудности или о применимом праве коллизионными привязками, обычно используемыми в международном частном праве, являются личный закон физического лица, закон места нахождения вещи, закон места заключения договора или исполнения договора²⁸. Однако ни одна из этих привязок не подходит для транзакций, совершаемых в метавселенной анонимными аватарами по поводу дематериализованных активов, местоположение которых неизвестно. Вероятные связующие факторы — расположение серверов или юрисдикция регистрации доменов — кажутся в равной степени неподходящими, так как не в полной мере отражают специфику транзакций в метавселенной.

В научной литературе высказано мнение о необходимости создания универсальной юрис-

²⁵ Packin N. Op. cit. P. 227.

²⁶ Study LXXXII — Digital Assets and Private Law Project // UNIDROIT. 04.10.2023. URL: <https://www.unidroit.org/work-in-progress/digital-assets-and-private-law/> (дата обращения: 15.07.2024).

²⁷ Курочкин С. А. Третейское разбирательство и международный коммерческий арбитраж : монография. М. : Статут, 2021. С. 87.

²⁸ Асосков А. В. Коллизионное регулирование договорных обязательств. М. : Infotropic Media, 2012. С. 98.

дикции, в рамках которой все национальные суды будут компетентны рассматривать споры по поводу взаимодействий в метавселенной²⁹. Однако при этом упускается из вида, что универсальная юрисдикция всегда предполагает отступление от требования наличия связи с конкретной территорией или личным статусом. Более подходящим решением является предоставление заинтересованному субъекту права инициировать разбирательство в суде по месту проживания или по месту осуществления предпринимательской деятельности. Этот вывод подтвержден в решении по делу *Rajkumar v. Unknown Persons* Высшим судом Сингапура, постановившим, что он обладает компетенцией рассматривать спор, несмотря на неизвестность текущего места жительства ответчика³⁰. Суд признал надлежащим связующим фактором ведение истцом бизнеса в Сингапуре и принял иск к рассмотрению. То есть, несмотря на децентрализованную природу блокчейна, затрудняющую установление надлежащей юрисдикции, компетентный суд всегда может быть определен посредством анализа фактических обстоятельств спора.

Хотя, *lex domicilii* и *lex societatis* оцениваются некоторыми авторами в качестве неудовлетворительных формул прикрепления для договорного правоотношения³¹, представляется, что обращение к ним вполне оправданно в отношении обязательств в метавселенной. В данном случае можно не только гарантировать доступность правосудия, но и связать сделку с конкретным правовым порядком, тем самым избежав неясности при определении надлежащей юрисдикции.

Обращаясь к вопросу о действительности соглашения о подсудности спора, следует отметить некоторые проблемные аспекты.

Во-первых, анонимность пользователей метавселенной, действующих через аватары, затрудняет определение их правоспособности.

Во-вторых, пользовательское соглашение некоторых платформ предполагает, что заинтересованное лицо принимает все его положения безоговорочно (в том числе и о подсудности спора), без возможности изменения. В контексте правоотношения между платформой и пользователем это видится недобросовестной практикой заключения договора присоединения, по своему характеру являющегося односторонним.

Примечательно решение Верховного суда США по делу *Coinbase v. Bielski*³². В 2021 г. Абрахам Бельский создал аккаунт на платформе Coinbase, специализирующейся на обмене криптовалюты. Вскоре после этого учетная запись Бельского была взломана, а из его электронного кошелька пропала крупная сумма. Неоднократные обращения Бельского к оператору платформы с просьбой о содействии в возврате денежных средств оказались безрезультатными. Поэтому через некоторое время Бельский совместно с другими пользователями, столкнувшимися с аналогичной проблемой, подал групповой иск, в котором утверждалось, что Coinbase, фактически являясь финансовым учреждением, нарушила обязанность по возврату денежных средств, изъятых в результате мошеннических действий. В возражении на иск представители Coinbase указали на неподсудность спора окружному суду, так как пользовательское соглашение платформы содержит условие о рассмотрении всех споров в рамках процедуры арбитража. Однако суд отклонил довод ответчика, указав на недобросовестность включения в пользовательское соглашение арбитражной оговорки без возможности ее изменения.

Описанное дело также наталкивает на мысль об увеличении количества групповых исков в метавселенной как более эффективного средства восстановления нарушенных прав нескольких пользователей, которые также смогут снизить свои расходы на оплату услуг адвоката или прибегнуть к судебному финан-

²⁹ *Tan J. Blockchain Arbitration for NFT-Related Disputes // Contemporary Asia Arbitration Journal. 2023. Vol. 16. No. 1. P. 145–186.*

³⁰ *Singapore Court recognises non-fungible tokens as property and grants interim injunction against persons unknown in Janesh s/o Rajkumar vs Unknown Person // Baker McKenzie. 09.11.2022. URL: <https://insightplus.bakermckenzie.com/bm/dispute-resolution/singapore-court-recognises-non-fungible-tokens-as-property-and-grants-interim-injunction-against-persons-unknown-in-janesh-so-rajkumar-v-unknown-person-chefpierre-2022-sghc-264> (дата обращения: 15.07.2024).*

³¹ *Асосков А. В. Указ. соч. С. 186.*

³² *Coinbase arbitration win deepens appellate divide on threshold issue // Reuters. 08.12.2023. URL: <https://www.reuters.com/legal/transactional/column-coinbase-arbitration-win-deepens-appellate-divide-threshold-issue-2023-12-07/> (дата обращения: 15.07.2024).*

сированию. Заметим, что возрастание числа групповых производств будет более заметно в юрисдикциях, где действует модель присоединения opt-out, подразумевающая автоматическое включение в группу истцов, без выражения волеизъявления³³.

В-третьих, существует неясность относительно субъектного состава: кто является оферентом и акцептантом при заключении смарт-контракта на платформе? Специфика технологии блокчейн обуславливает необходимость полной осведомленности относительно условий контракта как для оферты, так и для акцепта. Большинство авторов атрибутирует соответствующую осведомленность к личности составителя смарт-контракта, а не пользователя³⁴. Вместе с тем названная точка зрения не учитывает того факта, что сведения, доступные составителю, ограничены временем написания кода контракта и не охватывают обстоятельств, возникших после его заключения.

IV. Применимость Нью-Йоркской конвенции и надлежащая правовая процедура

Требуется уточнения применимость ст. II Нью-Йоркской конвенции о признании и приведении в исполнение иностранных арбитражных решений к арбитражным соглашениям, заключаемым внутри метавселенной. Рекомендации ЮНСИТРАЛ позволяют расширительно толковать ст. II Нью-Йоркской конвенции, и сообразно этому любые юридические документы, касающиеся порядка совершения коммуникаций в цифровой среде, не должны регламентировать их техническую сторону³⁵. Тем не менее взаимодействия в метавселенной весьма абстрактны и едва сходны с перепиской по электронной почте, поэтому весьма вероятно возникновение вопросов о порядке заключения арбитражных соглашений. Распространительное толкование ст. II Нью-Йоркской конвенции способствует преодолению категоричности требования о письменной форме, так как технология блокчейн позволяет создавать неизменные записи.

Здесь важно подчеркнуть обязательность обеспечения надлежащей правовой процедуры при разрешении споров внутри метавселенной независимо от формата проведения судебного разбирательства: в зале суда или дистанционно. Вместе с тем децентрализованный характер многих платформ, отсутствие детальной регламентации и абстрактная природа виртуального пространства могут стать факторами, затрудняющими выполнение требований надлежащей правовой процедуры. Например, в тех случаях, когда арбитры анонимны и представлены только как аватары, сложнее соблюдать принцип независимости арбитров. Кроме того, их беспристрастность может быть поставлена под сомнение, если принадлежащие им токены каким-либо образом повышают заинтересованность в исходе дела. Сказанное подтверждает необходимость максимально точного определения правил надлежащей правовой процедуры в координации с международным правом и национальными правовыми порядками.

Заключение

Потенциал совершенствования метавселенной безграничен, и по мере ее развития будет расти и разнообразие споров в ней.

Между тем нельзя точно ответить на вопрос: в каком порядке должны разрешаться подобные споры? Представляется, что характер претензий пользователей к платформам будет значительно различаться в зависимости от специализации последних и условий пользовательских соглашений. Аналогичным образом способ разрешения споров, по крайней мере на ранних стадиях, будет иметь специфику, обусловленную принятыми на той или иной платформе правилами. Пока не разработано единых норм права, касающихся метавселенной, и ее специфика ограничивает применение коллизионных привязок, традиционно используемых в международном частном праве, потребуются адаптация большинства правовых институтов к новому контексту.

³³ Долганичев В. В. «Opt-in» против «opt-out»: две различные модели формирования группы в групповом производстве // Арбитражный и гражданский процесс. 2015. № 2. С. 20–24.

³⁴ Sanisloy S. A Op. cit.

³⁵ Рекомендация относительно толкования пункта 2 статьи II и пункта 1 статьи VII Нью-Йоркской конвенции о признании и приведении в исполнение иностранных арбитражных решений, совершенной в Нью-Йорке 10 июня 1958 г. // URL: https://uncitral.un.org/ru/texts/arbitration/explanatorytexts/recommendations/foreign_arbitral_awards (дата обращения: 15.07.2024).

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

- Асосков А. В. Коллизионное регулирование договорных обязательств. М. : Infotropic Media, 2012. 640 с.
- Долганичев В. В. «Opt-in» против «opt-out»: две различные модели формирования группы в групповом производстве // Арбитражный и гражданский процесс. 2015. № 2. С. 20–24.
- Курочкин С. А. Третейское разбирательство и международный коммерческий арбитраж : монография. М. : Статут, 2021. 416 с.
- Ambrosio A. Past, present and future of Virtual Reality: Analysis of its technological variables and definitions // Culture & History Digital Journal. 2020. Vol. 9. No. 1. P. 2–10.
- Lastowka F. The Laws of Virtual Worlds // California Law Review. 2004. № 1. P. 8–12.
- Lemley M. Law, Virtual Reality, and Augmented Reality // University of Pennsylvania Law Review. 2018. № 5. P. 1051–1138.
- Neil M. Privacy's Other Path: Recovering the Law of Confidentiality // Georgetown Law Journal. 2007. Vol. 96. No. 1. P. 123–182.
- Orin S. The Problem of Perspective in Internet Law // Georgetown Law Journal. 2003. Vol. 91. P. 362–364.
- Packin N. The Cambridge Handbook of Law and Policy for NFTs. Cambridge : Cambridge University Press, 2024. 450 p.
- Risch M. Virtual Rule of Law // West Virginia Law Review. 2009. Vol. 112. No. 1. P. 2–52.
- Samuli L. Why Playing Augmented Reality Games Feels Meaningful to Players? The Roles of Imagination and Social Experience // Computers in Human Behavior. 2021. Vol. 121. P. 2–10.
- Sanisloy S. A View of the Future of the Metaverse Economy on the Basis of the Global Financial System: New Opportunities and Risks // Journal of Corporate Governance, Insurance, and Risk Management. 2023. Vol. 10. No. 1. P. 28–41.
- Saw C. The Subsistence and Enforcement of Copyright and Trade Mark Rights in the Metaverse // Journal of Intellectual Property Law & Practice. 2023. № 3. P. 371–384.
- Sebastian G. A Descriptive Study on Metaverse: Cybersecurity Risks, Controls, and Regulatory Framework // International Journal of Security and Privacy in Pervasive Computing. 2023. Vol. 15. No. 1. P. 2–14.
- Tan J. Blockchain Arbitration for NFT-Related Disputes // Contemporary Asia Arbitration Journal. 2023. Vol. 16. No. 1. P. 145–186.
- Travis A. Pokemon Go: Emerging Liability Arising from Virtual Trespass for Augmented Reality Applications // Texas A&M Journal of Property Law. 2018. Vol. 4. P. 273–295.
- Werbach K. The Song Remains the Same: What Cyberlaw Might Teach the Next Internet Economy // Florida Law Review. 2017. Vol. 69. No. 3. P. 887–957.
- William T. When the Virtual and Real Worlds Collide: Beginning to Address the Clash Between Real Property Rights and Augmented Reality Location-Based Technologies Through a Federal Do-Not-Locate Registry // Iowa Law Review. 2017. Vol. 103. No. 1. P. 331–366.

REFERENCES

- Ambrosio A. Past, present and future of Virtual Reality: Analysis of its technological variables and definitions. *Culture & History Digital Journal*. 2020;9(1):2-10.
- Asoskov AV. Conflict regulation of contractual obligations. Moscow: Infotropik Media Publ.; 2012. (In Russ.).
- Dolganichev VV. «Opt-in» versus «opt-out»: Two different models of group formation in class action. *Arbitrazhnyy i grazhdanskiy protsess [Arbitrazh and Civil Procedure]*. 2015;2:20-24. (In Russ.).
- Kurochkin SA. Arbitration and international commercial arbitration: A monograph. Moscow: Statut Publ.; 2021. (In Russ.).
- Lastowka F. The laws of virtual worlds. *California Law Review*. 2004;1:8-12.
- Lemley M. Law, Virtual Reality, and Augmented Reality. *University of Pennsylvania Law Review*. 2018;5:1051-1138.
- Neil M. Privacy's other path: Recovering the law of confidentiality. *Georgetown Law Journal*. 2007;96(1):123-182.
- Orin S. The problem of perspective in internet law. *Georgetown Law Journal*. 2003;91:362-364.
- Packin N. The Cambridge handbook of law and policy for NFTs. Cambridge: Cambridge University Press; 2024.

- Risch M. Virtual rule of law. *West Virginia Law Review*. 2009;112(1):2-52.
- Samuli L. Why playing augmented reality games feels meaningful to players? The roles of imagination and social experience. *Computers in Human Behavior*. 2021;121:2-10.
- Sanisloy S. A View of the future of the metaverse economy on the basis of the global financial system: New opportunities and risks. *Journal of Corporate Governance, Insurance, and Risk Management*. 2023;10(1):28-41.
- Saw C. The subsistence and enforcement of copyright and trade mark rights in the metaverse. *Journal of Intellectual Property Law & Practice*. 2023;3:371-384.
- Sebastian G. A Descriptive study on metaverse: Cybersecurity risks, controls, and regulatory framework. *International Journal of Security and Privacy in Pervasive Computing*. 2023;14(1):2-14.
- Tan J. Blockchain arbitration for NFT-related disputes. *Contemporary Asia Arbitration Journal*. 2023;16(1):145-186.
- Travis A. Pokemon Go: Emerging liability arising from virtual trespass for augmented reality applications. *Texas A&M Journal of Property Law*. 2018;4:273-295.
- Werbach K. The song remains the same: What cyberlaw might teach the next internet economy. *Florida Law Review*. 2017;69(3):887-957.
- William T. When the virtual and real worlds collide: Beginning to address the clash between real property rights and augmented reality location-based technologies through a federal do-not-locate registry. *Iowa Law Review*. 2017;103(1):331-366.

ИНФОРМАЦИЯ ОБ АВТОРЕ

Селькова Анастасия Андреевна, кандидат юридических наук, доцент кафедры гражданского процесса Уральского государственного юридического университета имени В.Ф. Яковлева
д. 54, Колмогорова ул., г. Екатеринбург 620034, Российская Федерация
a.a.selkova@uslu.s

INFORMATION ABOUT THE AUTHOR

Anastasia A. Selkova, Cand. Sci. (Law), Associate Professor, Department of Civil Procedure, Ural State Law University, Ekaterinburg, Russian Federation
a.a.selkova@uslu.s

Материал поступил в редакцию 14 сентября 2024 г.
Статья получена после рецензирования 14 октября 2024 г.
Принята к печати 15 апреля 2025 г.

Received 14.09.2024.
Revised 14.10.2024.
Accepted 15.04.2025.