

Гражданско-правовой режим объектов метавселенной, виртуальной и дополненной реальности

Аннотация. В гражданском обороте в связи с его цифровизацией широко распространены виртуальные объекты, обладающие цифровой формой, но не имеющие вещественной оболочки в качестве реального предмета окружающего мира в привычном его понимании. Гражданско-правовой режим виртуальных объектов не определен в действующем законодательстве, между тем в условиях развития концепций метавселенных эта проблема и поиск путей ее решения приобретает всё большую актуальность. Определение правового режима объектов, созданных пользователем соответствующей платформы, на которой осуществляется доступ к виртуальной реальности, объектов дополненной реальности, а также объектов, существующих и создаваемых внутри метавселенной, в которой может осуществляться обычная деятельность пользователя, неоднозначно оценивается в литературе и правоприменительной практике. Настоящее исследование было предпринято с целью определения особенностей гражданско-правового режима объектов, создаваемых внутри виртуальной реальности либо в качестве дополненной реальности, а также в метавселенной. Сделан вывод о том, что на указанные объекты могут быть распространены режимы привычных нам объектов гражданского права (имущество, результаты интеллектуальной деятельности, нематериальные блага, услуги). Однако вещно-правовая концепция не в полной мере отражает юридическую природу изучаемых объектов, в связи с чем виртуальные объекты, копирующие вещи физического мира, по своей сути могут быть признаны иными имущественными правами. При этом режим интеллектуальной собственности указанным объектам может быть придан только в случае их создания в результате творческих усилий человека.

Ключевые слова: виртуальная реальность; дополненная реальность; метавселенная; NFT; результат интеллектуальной деятельности; исключительное право; иное имущество; компьютерная программа; виртуальное имущество; виртуальный объект.

Для цитирования: Аюшеева И. З. Гражданско-правовой режим объектов метавселенной, виртуальной и дополненной реальности // Актуальные проблемы российского права. — 2024. — Т. 19. — № 12. — С. 48–56. — DOI: 10.17803/1994-1471.2024.169.12.048-056.

Благодарности. Публикация подготовлена в рамках выполнения работ по государственному заданию на тему «Российская правовая система в реалиях цифровой трансформации общества и государства: адаптация и перспективы реагирования на современные вызовы и угрозы (FSMW-2023-0006)». Регистрационный номер ЕГИСУ НИОКТР: 124012000079-6.

© Аюшеева И. З., 2024

* Аюшеева Ирина Зориктуевна, кандидат юридических наук, доцент, доцент кафедры гражданского права Московского государственного юридического университета имени О.Е. Кутафина (МГЮА)
Садовая-Кудринская ул., д. 9, г. Москва, Российская Федерация, 125993
aiusheeva@gmail.com

Civil Law Regime of Metaverse, Virtual and Augmented Reality Objects

Irina Z. Ayusheeva, Cand. Sci. (Law), Associate Professor, Department of Civil Law, Kutafin Moscow State Law University (MSAL), Moscow, Russian Federation
aiusheeva@gmail.com

Abstract. In civil circulation, due to its digitalization, virtual objects that, unlike a real object of the surrounding world in its usual sense, have a digital form without a real shell, are widespread. The civil law regime of virtual objects is not defined in the current legislation. Meanwhile, in the context of the development of metaverse concepts, this problem and the search for ways to solve it is becoming increasingly urgent. Determining the legal regime of objects created by the user of the platform on which access to virtual reality is provided, augmented reality objects, as well as objects existing and created within the metaverse, where the user's usual activities can be carried out, is ambiguous in scholarship and jurisprudence. This study was undertaken to determine the features of the civil law regime of objects created in virtual reality, augmented reality, and in the metaverse. It was concluded that the regimes of familiar civil law objects (property, results of intellectual activity, intangible benefits, services) can be extended to the objects under consideration. However, the material legal concept does not fully reflect the legal nature of the objects under study. Therefore, virtual objects that copy things of the physical world, in essence, can be recognized as other property rights. At the same time, the intellectual property rules can be applied to these objects only if they are created as a result of a person's creative efforts.

Keywords: virtual reality; augmented reality; metaverse; NFT; result of intellectual activity; exclusive right; other property; computer program; virtual property; virtual object.

Cite as: Ayusheeva IZ. Civil Law Regime of Metaverse, Virtual and Augmented Reality Objects. *Aktual'nye problemy rossijskogo prava*. 2024;19(12):48-56. (In Russ.). DOI: 10.17803/1994-1471.2024.169.12.048-056

Acknowledgements. The paper was prepared as part of the work under the state assignment on the topic «The Russian legal system in the realities of the digital transformation of society and the state: adaptation and prospects for responding to modern challenges and threats (FSMW-2023-0006).» Registration number of EGISU NIOKTR: 124012000079-6.

Цифровизация общественных отношений привела к появлению объектов с такими свойствами, которые не позволяют однозначно определить их принадлежность к названным в законе институтам. Несмотря на принятые законодателем в последние годы попытки урегулировать новые отношения цифровой экономики, всё еще остаются пробелы законодательного регулирования общественных отношений, не позволяющие сформировать единый подход и в правоприменительной практике. Уже закрепленные в законе нормы о цифровых объектах, таких как цифровое право и цифровой рубль, не охватывают регулирование всех возникающих в

условиях цифровой экономики отношений. Пробелы в их гражданско-правовом регулировании стали предметом научных дискуссий.

Сталкиваясь с новыми, ранее не урегулированными отношениями, правоприменитель вынужден определять их юридическую природу. Например, в судебной практике криптовалюта была отнесена к категории иного имущества с учетом современных экономических реалий и уровня развития информационных технологий¹.

На современном этапе широко распространен оборот виртуальных объектов. Указанные объекты похожи на вещи, но существуют только в виртуальной среде, не являются предметами

¹ Постановление Девятого арбитражного апелляционного суда от 15.05.2018 № 9АП-16416/2018 по делу № А40-124668/2017 // Картоотека арбитражных дел. URL: https://kad.arbitr.ru/Document/Pdf/58af451a-bfa3-4723-ab0d-d149aafecd88/%D0%9040-124668-2017__20180515.pdf?isAddStamp=True (дата обращения: 08.04.2024).

реального физического мира. К таким объектам могут быть отнесены объекты виртуальной реальности, дополненной реальности. Сегодня в условиях развития концепции метавселенных проблема определения гражданско-правового режима виртуальных объектов приобретает еще большую актуальность.

Виртуальная реальность чаще всего определяется в общедоступных источниках как созданный техническими средствами мир, передаваемый человеку через его ощущения (зрение, слух, осязание и т.п.)².

Дополненная реальность — это результат введения в зрительное поле любых сенсорных данных с целью дополнения сведений об окружении и изменения восприятия окружающей среды³.

Объединение физической, дополненной и виртуальной реальности в общем онлайн-пространстве определяется в качестве метавселенной, концепция которой набирает всё большую популярность⁴. Метавселенная также рассматривается в качестве цифрового пространства для различных видов деятельности, в котором имитируется личное присутствие пользователя⁵.

В связи с тем, что создание искусственных миров или внесение изменений в действительность связано с интеллектуальной деятельностью, правовой режим виртуальной и дополненной реальности часто определяется через категории права интеллектуальной собственности. Как правило, виртуальная или дополненная реальность создаются на основе разработки компьютерных программ, которые сами по себе признаются объектами авторского права. Внутри указанных миров могут использоваться

иные объекты авторского права. Само воспроизведение искусственного мира или дополнение реальности требуют использования соответствующих технических устройств (специального оборудования: очков, джойстиков, иных устройств), а данные объекты могут признаваться объектами патентного права (например, полезные модели, промышленные образцы).

В литературе отмечается, что анализ зарубежной правоприменительной практики позволяет выделить три основных режима охраны технологий виртуальной или дополненной реальности: через механизмы авторского права, патентного права или через товарные знаки⁶.

Определяя правовой режим самих технологий виртуальной и дополненной реальности, большинство авторов относят их к объектам интеллектуальных прав, с чем можно согласиться. Однако гражданско-правовой режим объектов дополненной реальности, объектов, которые создаются внутри виртуальной реальности, в метавселенной пользователем соответствующей платформы, в рамках которой предоставляется доступ к ним, неоднозначно оценивается в литературе и правоприменительной практике.

Так, в рамках одного из дел истец ссылался на нарушение его прав как потребителя — пользователя онлайн-игры: он приобрел в онлайн-магазине различные внутриигровые объекты, в том числе игровую валюту, однако впоследствии истцу был ограничен доступ к аккаунту путем перманентной блокировки, в связи с чем истец просил суд взыскать с ответчика в его пользу стоимость внутриигрового имущества⁷. Таким образом, позиция истца основана на том, что

² URL: https://ru.wikipedia.org/wiki/Виртуальная_реальность (дата обращения: 08.04.2024).

³ URL: https://ru.wikipedia.org/wiki/Дополненная_реальность (дата обращения: 08.04.2024).

⁴ Масленко Д. Что такое метавселенная и почему все о ней говорят // РБК. URL: <https://trends.rbc.ru/trends/industry/61449fa89a7947159f1df418?from=copy> (дата обращения: 14.04.2024).

⁵ Холодная Е. В. О правовой концепции метавселенных // Lex russica. 2024. № 3. С. 116–128.

⁶ Гринь Е. С., Королева А. Г. Формирование базовых моделей охраны технологий виртуальной и дополненной реальности в сфере права интеллектуальной собственности // Актуальные проблемы российского права. 2019. № 6. С. 90–97; Рузакова О. А., Гринь Е. С. Вопросы защиты интеллектуальной собственности в области технологий виртуальной и дополненной реальности (VR, AR) // Вестник Пермского университета. Юридические науки. 2020. № 3. С. 502–523.

⁷ Постановление Президиума Московского городского суда по делу № 44г-259/18 от 18.09.2018 // СПС «КонсультантПлюс».

он приобрел самостоятельные имущественные права на внутриигровое имущество, отличные от исключительного права пользования компьютерной программой, которое ему было предоставлено на основании лицензионного договора и впоследствии ограничено правообладателем.

Следует иметь в виду, что в законодательстве понятие виртуального объекта не определено. В литературе под ним понимают объект виртуального мира, имеющий экономическую ценность и способный передаваться иным лицам, не являющимся его авторами-разработчиками⁸.оборот таких объектов составляет значительные суммы⁹, поэтому невозможно игнорировать их значение для развития экономики. Виртуальную реальность сегодня называют альтернативой реальному миру¹⁰, предпринимаются многочисленные попытки развить концепции метавселенных, в которых человек может осуществлять свою деятельность, поэтому важно правовое опосредование возникающих отношений.

В юридической литературе виртуальные объекты часто рассматриваются как результаты интеллектуальной деятельности или обязательственные права¹¹. Не менее значима также позиция о том, что к возникающим в виртуальной среде отношениям невозможно применять те же нормы, которые используются при регулировании отношений в физическом мире¹². Например, Л. Ю. Василевская обоснованно отмечала, что цифровой код вещи не сможет передать ее уникальные характеристики и особенности¹³.

Между тем в рамках одного из подходов предлагается распространить на виртуальные объекты нормы о вещах. Указанный дискуссионный подход влечет за собой возможность пересмотра понятия вещей как объектов гражданских прав и содержания вещных прав, в том числе права собственности. Теоретически доктринальное определение вещи может включить в себя определение объектов виртуальной или дополненной реальности, внутриигровых объектов, но только при условии отнесения их к вещам в юридическом смысле — объектам, на которые в соответствии с законом будет распространен режим вещей. При этом в философском смысле такие объекты не будут считаться осязаемыми предметами окружающего мира, они не могут быть признаны вещами в общеправовом значении этого понятия.

Таким образом, чтобы формально признать объекты виртуальной или дополненной реальности вещами, необходимо внести изменения в законодательство, что сделано не было. Думается, указанные изменения не могут быть обоснованы в полной мере в связи с тем, что регулирование отношений по поводу объектов виртуальной или дополненной реальности нормами вещного права не соответствует существу рассматриваемых отношений. Во-первых, виртуальные объекты не обладают физическими свойствами вещи. Во-вторых, как показывает анализ судебной практики и общедоступных источников, права по поводу виртуальных объ-

⁸ Четвергов Д. С. Правовой режим виртуального имущества // Право и бизнес. 2021. № 3. С. 33–39.

⁹ Assael S. Skin in the Game // URL: http://www.espn.com/espn/feature/story/_/id/18510975/how-counter-strike-turned-teenager-compulsive-gambler (дата обращения: 07.04.2024).

¹⁰ Дремлюга Р. И. Виртуальная реальность: общие проблемы правового регулирования // Актуальные проблемы российского права. 2020. Т. 15. № 9. С. 39–49. DOI: 10.17803/1994-1471.2020.118.9.039-049.

¹¹ См., например: Бунина Н. Правовая природа виртуальных объектов в компьютерных играх // URL: https://zakon.ru/blog/2020/11/30/pravovaya_priroda_virtualnyh_obektov_v_kompyuternyh_igrah (дата обращения: 07.04.2024); Лисаченко А. В. Право виртуальных миров: новые объекты гражданских прав // Российский юридический журнал. 2014. № 2. С. 104–110; Савельев А. И. Правовая природа виртуальных объектов, приобретаемых за реальные деньги в многопользовательских играх // Вестник гражданского права. 2014. № 1. С. 127–150.

¹² Дремлюга Р. И. Указ. соч. С. 44.

¹³ Василевская Л. Ю. Токен как новый объект гражданских прав: проблемы юридической квалификации цифрового права // Актуальные проблемы российского права. 2019. № 5. С. 111–119. DOI: 10.17803/1994-1471.2019.102.5.111-119.

ектов невозможно осуществить без действий лица, обладающего исключительным правом на соответствующую компьютерную программу (компьютерную игру; программу, создающую виртуальную реальность; приложение, создающее объекты дополненной реальности, и т.п.). Должен быть обеспечен доступ к объектам виртуальной, дополненной реальности, к внутриигровым объектам для их использования. Без этого осуществление прав в отношении таких объектов невозможно. Фактически в отношении исследуемых объектов невозможно осуществление правомочия владения. В-третьих, сложно представить защиту прав в отношении изучаемых объектов с помощью вещно-правовых исков, в частности виндикационного или негаторного исков. Так, виндикационный иск будет противоречить природе объектов, на которые невозможно установить правомочие владения. Защита прав может быть осуществлена путем обеспечения доступа к платформе виртуальной или дополненной реальности, что охватывается обязательственным иском, направленным на принуждение исполнения обязанностей по договору с провайдером, владельцем платформы (например, по договору об оказании услуг по доступу к информационной системе), с правообладателем (например, по лицензионному договору). Таким образом, придание объектам виртуальной, дополненной реальности правового режима вещи не вполне соответствует природе возникающих по поводу указанных объектов правоотношений, вряд ли вполне обосновано и оправдано.

В литературе представлен критический анализ так называемого абсолютно-правового подхода¹⁴, согласно которому виртуальное имущество в ряде случаев представляет собой виртуальные аналоги вещей и поэтому желание человека иметь их в собственности вполне естественно. Однако также отмечается, что право собственности на виртуальное имущество неизбежно вырывает эти объекты из сферы господ-

ства изначального правообладателя, что может негативно сказаться на развитии самой виртуальной реальности.

Таким образом, осуществление прав в отношении виртуальных объектов невозможно без учета прав и интересов правообладателей компьютерных программ, в рамках которых формируется виртуальная, дополненная реальность, а также без обеспечения доступа к искусственным мирам виртуальной, дополненной реальности на соответствующем информационном ресурсе. Сами виртуальные объекты являются частью указанных программ, зачастую созданы их авторами, вне компьютерного обеспечения существовать не могут, видоизменяются вместе с ним и прекращают свое существование с прекращением существования программы. В связи с указанным понимание виртуальных объектов в качестве вещей как объектов права собственности не представляется корректным в отечественном праве.

Виртуальные объекты, не являясь вещами в обычном значении этого слова, тем не менее могут обладать признаками имущества. Очевидно, оборотоспособным является соответствующее имущественное право использования тех или иных виртуальных объектов. Это право по своей природе больше подходит под определение исключительного права использования результата интеллектуальной деятельности, носящего абсолютный характер. В литературе высказывается позиция, что создание дополнительного контента в виртуальной или дополненной реальности может быть основанием возникновения интеллектуальных прав у его автора¹⁵. М. Н. Малеиной обоснована позиция о том, что виртуальные здания и сооружения объектами недвижимости не являются, на них должен распространяться правовой режим результатов интеллектуальной деятельности¹⁶.

Между тем и такой подход не всеми оценивается положительно, в нем также находят

¹⁴ Четвергов Д. С. Указ. соч. С. 33–39.

¹⁵ Королева А. Г. Субъекты интеллектуальных прав в области технологий виртуальной и дополненной реальности // Актуальные проблемы российского права. 2020. № 6. С. 133–142.

¹⁶ Малеина М. Н. Правовой режим зданий и сооружений, не прикрепленных к поверхности земли // Журнал российского права. 2023. № 2. С. 33–42.

изъяны. Например, Д. С. Четвергов, ссылается на то, что пользователь не обладает полным господством над результатом своего творческого труда, которое предоставляет исключительное право, поскольку может использовать свое имущество только в соответствии с ограничениями, накладываемыми правообладателем виртуального мира. Помимо этого, не все виртуальные объекты можно назвать результатами творческой деятельности¹⁷. Как пример виртуального имущества, не обладающего признаками результата интеллектуальной деятельности и не носящего творческий характер, автор называет виртуальные деньги, которые используются только в рамках игры, в качестве некоего эквивалента обмена между ее участниками. Виртуальные деньги являются частью компьютерной программы, не имеют оценки вне рамок игры, не могут конвертироваться в денежные средства. В этом смысле следует разграничивать категории так называемых виртуальных денег и цифровой валюты: указанные понятия не тождественны.

Анализ действующих норм, а также доктринальных источников, судебной практики позволяет говорить о том, что объекты виртуальной, дополненной реальности сегодня в отечественном праве не признаются вещами ни в общефилософском смысле, ни в силу указания закона. На отношения по поводу этих объектов не распространяются положения права собственности.

Создание исследуемых объектов может быть осуществлено за счет реализации интеллектуальных прав самого разработчика компьютерной программы, на основе которой создается виртуальная реальность, компьютерная игра, либо за счет интеллектуальных усилий пользователя платформы, на которой обеспечивается доступ к виртуальной реальности; создание объектов дополненной реальности также осуществляется за счет использования компьютерной программы как объекта авторских прав либо самим разработчиком, либо пользователем. Таким образом, возможность использования результата творческой деятельности (компью-

терной программы) для создания объектов виртуальной, дополненной реальности возможно в рамках лицензионного договора.

При этом на такие объекты, которые были созданы в результате творческой деятельности пользователя платформы, можно признать самостоятельные интеллектуальные права как на результаты интеллектуальной деятельности; указанные права должны принадлежать пользователю, являющемуся их автором. Если же объекты, создаваемые пользователями, лишь копируют предметы реального мира, созданы без приложения творческих усилий с помощью средств, предоставляемых в рамках компьютерной программы, то они не могут считаться результатами интеллектуальной деятельности. Тем не менее в искусственном мире или в метавселенной, в которой может сочетаться физическая и виртуальная реальность, данные объекты могут принадлежать определенным пользователям, в связи с чем допустимо распространение на указанные объекты режима иного имущественного права, предоставляющего пользователю возможность беспрепятственного доступа к объекту на соответствующей платформе, его использования и защиты от посягательств всяких иных лиц, в том числе от правообладателя компьютерной программы, в рамках которой приобретен или создан объект.

Существует позиция, что права в отношении объектов, созданных в метавселенной, могут быть реализованы за счет обладания NFT как цифровым активом¹⁸, однако остается проблема определения гражданско-правового режима NFT. Поскольку метавселенная является по своей сути конвергенцией как физической, так и виртуальной реальности, в которой пользователь может осуществлять свою деятельность, очевидно, что многие объекты (например, имущественные права, результаты интеллектуальной деятельности, нематериальные блага, услуги), которые по своей природе не должны иметь форму предмета материального мира, могут не терять своих свойств и внутри метавселенной.

¹⁷ Четвергов Д. С. Указ. соч. С. 33–39.

¹⁸ Нигматзянова Д. А. NFT как основа экономики метавселенных // Право и бизнес. 2022. № 4. С. 26–31.

Вопросы об определении правового режима объектов виртуальной, дополненной реальности связаны также с тем, что пользователи могут самостоятельно ими распоряжаться, в том числе на основании возмездных сделок. В связи с дальнейшим распоряжением правом использования объекта виртуальной, дополненной реальности возникают проблемы определения правовой природы заключаемых договоров, что порождает дискуссию по поводу юридической природы исследуемых объектов.

Следует отметить, что в любом случае для отчуждения виртуального имущества необходимо обеспечить возможность для приобретателя получить доступ к платформе, на которой создается виртуальный мир, путем заключения лицензионного договора с правообладателем исключительного права на соответствующую программу, заключения договора оказания услуг с посредником. Таким образом, распоряжение указанными объектами допускается только в отношении круга пользователей компьютерной программы (игроков; пользователей приложения, создающего объекты дополненной реальности, и т.п.), которые заключили договоры с правообладателем компьютерной программы (с оператором платформы). Передача объекта виртуальной, дополненной реальности невозможна без соблюдения прав правообладателя, автора программы ЭВМ. При этом отношения между пользователями могут быть опосредованы обычными договорными конструкциями, например договором купли-продажи, который может быть заключен по поводу имущественного права.

В литературе обосновывается также позиция о том, что отношения по приобретению виртуальных объектов можно квалифицировать как один из видов услуг с участием провайдера, возмездная передача этих объектов между пользователями рассматривается как услуга, потому что осуществляется и имеет экономический смысл только в рамках платформы и не

существует в реальном мире¹⁹. Позиция об отношении таких объектов к услугам встречается и в судебной практике²⁰.

Таким образом, предоставление возможности создавать объекты виртуальной, дополненной реальности рассматривается в качестве услуги. Однако нельзя забывать о необходимости защиты исключительных прав в отношении технологий виртуальной и дополненной реальности, в связи с чем обоснованной является позиция о смешанном характере договора с владельцем платформы — это договор оказания, как правило, возмездных услуг, с элементами лицензионного договора, на основе которого предоставляется возможность использования, в частности, компьютерной программы виртуальной, дополненной реальности, компьютерной игры в целом. В литературе высказывалось предположение, что одним из элементов указанного смешанного договора может быть договор купли-продажи²¹.

Думается, можно признать услугой именно деятельность по предоставлению доступа к объектам виртуальной и дополненной реальности, а само право на использование этих объектов в рамках компьютерной программы виртуальной или дополненной реальности может быть передано правообладателем на основании лицензионного договора, а пользователем на основании договора купли-продажи имущественного права.

Если возможность передачи права использования компьютерной программы предусмотрена соглашением между пользователем и правообладателем и не противоречит цели использования виртуального объекта, она не может быть ограничена. Исходя из диспозитивности гражданско-правового регулирования, следует признать возможность передачи права на использование соответствующего объекта. При этом доступ к объекту, действительно, может быть осуществлен на основании договора оказания услуг.

¹⁹ Санникова Л. В., Харитонов Ю. С. Цифровые активы: правовой анализ : монография. М. : 4 Принт, 2020.

²⁰ Определение Верховного Суда РФ от 03.02.2016 № 305-КГ15-18998 по делу № А40-56211/2014 // СПС «КонсультантПлюс».

²¹ См.: Санникова Л. В., Харитонов Ю. С. Указ. соч.

Таким образом, в связи с цифровизацией возникают отношения по поводу неизвестных ранее человечеству объектов, появляется проблема определения их правового режима в качестве объектов гражданских прав. Думается, с учетом диспозитивности гражданско-правового регулирования на основе принципов гражданского права и действующих норм возможно определение их особенностей до разработки адекватного механизма правового регулирования новых отношений в условиях цифровой экономики. Большинство объектов, которые формируются виртуально в цифровой среде, способны стать объектами имущественных прав. Для таких объектов, если они явились результатом творчества, наиболее подходит режим результатов интеллектуальной деятельности, когда осуществляется распоряжение не самим объектом, а исключительным правом его использования в том

или ином объеме. Видится не совсем удачным применение к таким объектам режима вещей, поскольку становятся неочевидными многие признаки вещных прав, в том числе возможность удовлетворения интересов только за счет активных действий собственника, возможность обладания вещью, а также использования вещно-правовых способов защиты. При этом обеспечение доступа к обновлениям компьютерной программы, приобретению ее дополнительного функционала может быть опосредовано договором оказания услуг. Если виртуальный объект не обладает признаками результата интеллектуальной деятельности, однако имеет признаки имущества, в отношении него может возникнуть самостоятельное имущественное право. Объекты, которые по своей природе не должны иметь форму предмета материального мира, могут не терять своих свойств и внутри метавселенной.

БИБЛИОГРАФИЯ

1. Бунина Н. Правовая природа виртуальных объектов в компьютерных играх // URL: https://zakon.ru/blog/2020/11/30/pravovaya_priroda_virtualnyh_obektov_v_kompyuternyh_igrah (дата обращения: 01.02.2022).
2. Василевская Л. Ю. Токен как новый объект гражданских прав: проблемы юридической квалификации цифрового права // Актуальные проблемы российского права. — 2019. — № 5. — С. 111–119. — DOI: 10.17803/1994-1471.2019.102.5.111-119.
3. Гринь Е. С., Королева А. Г. Формирование базовых моделей охраны технологий виртуальной и дополненной реальности в сфере права интеллектуальной собственности // Актуальные проблемы российского права. — 2019. — № 6. — С. 90–97.
4. Дремлюга Р. И. Виртуальная реальность: общие проблемы правового регулирования // Актуальные проблемы российского права. — 2020. — Т. 15. — № 9. — С. 39–49.
5. Королева А. Г. Субъекты интеллектуальных прав в области технологий виртуальной и дополненной реальности // Актуальные проблемы российского права. — 2020. — № 6. — С. 133–142.
6. Лисаченко А. В. Право виртуальных миров: новые объекты гражданских прав // Российский юридический журнал. — 2014. — № 2. — С. 104–110.
7. Малеина М. Н. Правовой режим зданий и сооружений, не прикрепленных к поверхности земли // Журнал российского права. — 2023. — № 2. — С. 33–42.
8. Нигматзянова Д. А. NFT как основа экономики метавселенных // Право и бизнес. — 2022. — № 4. — С. 26–31.
9. Рузакова О. А., Гринь Е. С. Вопросы защиты интеллектуальной собственности в области технологий виртуальной и дополненной реальности (VR, AR) // Вестник Пермского университета. Юридические науки. — 2020. — № 3. — С. 502–523.
10. Савельев А. И. Правовая природа виртуальных объектов, приобретаемых за реальные деньги в многопользовательских играх // Вестник гражданского права. — 2014. — № 1. — С. 127–150.

11. Санникова Л. В., Харитонов Ю. С. Цифровые активы: правовой анализ: монография. — М. : 4 Принт, 2020. — 304 с.
12. Холодная Е. В. О правовой концепции метавселенных // Lex russica. — 2024. — № 3. — С. 116–128.
13. Четвергов Д. С. Правовой режим виртуального имущества // Право и бизнес. — 2021. — № 3. — С. 33–39.
14. Assael S. Skin in the Game // URL: http://www.espn.com/espn/feature/story/_/id/18510975/how-counter-strike-turned-teenager-compulsive-gambler (дата обращения: 01.02.2022).

Материал поступил в редакцию 15 апреля 2024 г.

REFERENCES (TRANSLITERATION)

1. Bunina N. Pravovaya priroda virtualnykh obektov v kompyuternykh igrakh // URL: https://zakon.ru/blog/2020/11/30/pravovaya_priroda_virtualnyh_obektov_v_kompyuternyh_igrah (data obrashcheniya: 01.02.2022).
2. Vasilevskaya L. Yu. Token kak novyy obekt grazhdanskikh prav: problemy yuridicheskoy kvalifikatsii tsifrovogo prava // Aktual'nye problemy rossijskogo prava. — 2019. — № 5. — С. 111–119. — DOI: 10.17803/1994-1471.2019.102.5.111-119.
3. Grin E. S., Koroleva A. G. Formirovanie bazovykh modeley okhrany tekhnologiy virtualnoy i dopolnennoy realnosti v sfere prava intellektualnoy sobstvennosti // Aktual'nye problemy rossijskogo prava. — 2019. — № 6. — С. 90–97.
4. Dremlyuga R. I. Virtualnaya realnost: obshchie problemy pravovogo regulirovaniya // Aktual'nye problemy rossijskogo prava. — 2020. — Т. 15. — № 9. — С. 39–49.
5. Koroleva A. G. Subekty intellektualnykh prav v oblasti tekhnologiy virtualnoy i dopolnennoy realnosti // Aktual'nye problemy rossijskogo prava. — 2020. — № 6. — С. 133–142.
6. Lisachenko A. V. Pravo virtualnykh mirov: novye obekty grazhdanskikh prav // Rossiyskiy yuridicheskiy zhurnal. — 2014. — № 2. — С. 104–110.
7. Maleina M. N. Pravovoy rezhim zdaniy i sooruzheniy, ne prikreplennykh k poverkhnosti zemli // Zhurnal rossijskogo prava. — 2023. — № 2. — С. 33–42.
8. Nigmatzyanova D. A. NFT kak osnova ekonomiki metavselennykh // Pravo i biznes. — 2022. — № 4. — С. 26–31.
9. Ruzakova O. A., Grin E. S. Voprosy zashchity intellektualnoy sobstvennosti v oblasti tekhnologiy virtualnoy i dopolnennoy realnosti (VR, AR) // Vestnik Permskogo universiteta. Yuridicheskie nauki. — 2020. — № 3. — С. 502–523.
10. Savelev A. I. Pravovaya priroda virtualnykh obektov, priobretaemykh za realnye dengi v mnogopolzovatel'skikh igrakh // Vestnik grazhdanskogo prava. — 2014. — № 1. — С. 127–150.
11. Sannikova L. V., Kharitonova Yu. S. Tsifrovye aktivy: pravovoy analiz: monografiya. — М.: 4 Print, 2020. — 304 с.
12. Kholodnaya E. V. O pravovoy kontseptsii metavselennykh // Lex russica. — 2024. — № 3. — С. 116–128.
13. Chetvergova D. S. Pravovoy rezhim virtualnogo imushchestva // Pravo i biznes. — 2021. — № 3. — С. 33–39.
14. Assael S. Skin in the Game // URL: http://www.espn.com/espn/feature/story/_/id/18510975/how-counter-strike-turned-teenager-compulsive-gambler (data obrashcheniya: 01.02.2022).