

Федеральное государственное автономное
образовательное учреждение высшего образования
«Южный федеральный университет»

На правах рукописи



Ширинских Полина Ивановна

**ПРАВОПОРЯДОК МЕТАВСЕЛЕННЫХ:
ТЕОРЕТИКО-ПРАВОВОЙ АСПЕКТ**

Специальность: 5.1.1. Теоретико-исторические правовые науки

ДИССЕРТАЦИЯ

на соискание ученой степени кандидата юридических наук

Научный руководитель:
доктор юридических наук, профессор
Овчинников Алексей Игоревич

Ростов-на-Дону – 2026

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	3
ГЛАВА 1. МЕТАВСЕЛЕННЫЕ В КОНТЕКСТЕ ПРАВОВОГО РЕГУЛИРОВАНИЯ ПРОЦЕССОВ ЦИФРОВИЗАЦИИ ОБЩЕСТВА И ГОСУДАРСТВА: ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГИЧЕСКИЙ АНАЛИЗ ...	22
§ 1.1. Основные тенденции в правовом регулировании общественных отношений в условиях цифровизации	22
§ 1.2. Метавселенная в юридическом измерении: понятие, сущность, признаки	65
§ 1.3. Правовое регулирование метавселенных в современных государствах: сравнительно-правовой анализ	91
ГЛАВА 2. ПРАВОВОЙ ПОРЯДОК ВНУТРИ МЕТАВСЕЛЕННЫХ В РОССИИ.....	111
§ 2.1. Принципы правового регулирования метавселенных и правовой статус цифрового аватара.....	111
§ 2.2. Юридическая ответственность за правонарушения, совершенные внутри метавселенных: понятие, виды и особенности	143
§ 2.3. Национальная безопасность и права человека в условиях развития метавселенных	158
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	175
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ И ЛИТЕРАТУРЫ	184
ПРИЛОЖЕНИЕ.....	218

ВВЕДЕНИЕ

Актуальность темы диссертационного исследования. В общетеоретическом смысле правопорядок рассматривается как юридическая основа функционирования государственной власти, являющаяся необходимым условием для стабильного и устойчивого развития общества. Правопорядок формирует фундамент для реализации прав и свобод граждан, обеспечения национальной безопасности, выступает ключевым элементом правового государства. При этом глобализационные процессы и повсеместное внедрение цифровых технологий создают не столько условия для реализации функций государственного управления и укрепления межгосударственных и межправительственных связей, сколько расширяют возможности влияния сетевых сообществ и транснациональных корпораций на способы и механизмы социального регулирования общественных отношений, складывающихся в новых цифровых формах взаимодействия между людьми.

Развитие цифровых технологий и отсутствие их правовой регламентации в современном обществе порождают условия для создания децентрализованных цифровых виртуальных многопользовательских сред, не подчиненных ни одному национальному порядку. Речь идет об одном из быстро развивающемся явлении современности – метавселенных, представляющих собой трехмерное мультисенсорное пространство, действующее на основе технологий виртуальной и дополненной реальности, в котором взаимодействие пользователей опосредовано использованием цифровых аватаров (цифровых копий или двойников человека) с возможным применением специальных технических устройств (сканирующие датчики, очки виртуальной реальности, шлем виртуальной реальности и пр.). В настоящий момент это один из самых перспективных в экономическом плане сегментов нового цифрового мира. Бурный рост внимания к виртуальным мирам связан с их экономической привлекательностью,

отдельные метавселенные уже сегодня имеют собственную устойчивую экономическую систему, так, например, в Decentraland земля, аватары, носимые устройства и даже имена могут быть проданы на его рынке. При этом важно отметить, что на государственном уровне метавселенные также получают признание в качестве перспективного сегмента цифровой экономики страны, о чем свидетельствуют принимаемые в различных странах меры государственной поддержки. В частности, осенью 2021 г. при Китайской ассоциации мобильной связи была создана первая отраслевая организация по регулированию метавселенной, в 2023 г. в Южной Корее был создан Фонд развития метавселенных, в бюджет которого Правительством проинвестировано около 18,1 млн долларов, в 2025 г. в России была зарегистрирована Ассоциация рынка метавселенных (АРМЕТ). Положительные аспекты развития данной индустрии заключаются в расширении возможностей для творчества, досуга и образовательного процесса, в формировании новых форм оказания медицинской помощи, безопасном моделировании различных сценариев развития событий в виртуальной среде, в том числе для проведения экспериментов над объектами и системами, которые могут быть слишком малы, слишком велики или, возможно, слишком опасны для опыта в реальной жизни. Однако наряду с позитивными аспектами использования метавселенных новое пространство олицетворяет и новые возможности для осуществления противоправных деяний, включая риски оптимизации и упрощения совершения террористических и экстремистских преступлений, а также вызовы и угрозы для национальной идентичности и государственного суверенитета, сохраняется проблема определения статуса виртуального имущества в метавселенных, правового статуса цифрового аватара, допустимости применения и использования цифровых финансовых активов для осуществления транзакций внутри нового пространства. Рост подобных вызовов и угроз, а также наличие правовых пробелов актуализирует

необходимость дальнейшего исследования новых технологий в рамках теоретико-правового анализа.

Следует подчеркнуть, что в складывающейся цифровой парадигме общественного развития при формировании и доминировании постгуманистического мировоззрения важным остается сохранение правовых и этических границ развития человеческой мысли во избежание разрушительных последствий отдельных научных открытий и изобретений. В связи с расширением цифровых возможностей перед законодателем и правоприменителями возникают новые задачи, выражающиеся в определении границ между частным и публичным правом, применимыми в виртуальной реальности, определении того, какие действия, совершаемые в пространстве виртуальных миров, будут признаваться нарушающими нормы публичного права и порядка. Эти обстоятельства обусловили необходимость рассмотрения феномена метавселенной как пространства, внутри и по поводу которого складываются общественные отношения, нуждающиеся в правовом регулировании, теоретико-правовое осмысление которого требуется для создания методологических предпосылок разработки фундамента опережающего правотворчества в сфере метавселенных.

Степень научной разработанности темы исследования. Вопросы обеспечения правопорядка в условиях цифровизации общества и государства являются одной из ключевых и актуальных проблем в теории государства и права и отраслевых юридических науках. Правовые, экономические, политические аспекты функционирования виртуальных пространств и метавселенных стали предметом исследования различных авторов как в России, так и за рубежом. При этом всё чаще стали появляться и монографические, а также диссертационные исследования. Например, в диссертации К. В. Струкова «Контрольная функция государства в сфере виртуального пространства: на примере Российской Федерации» (2019) изучены и раскрыты позитивный и негативный аспекты процесса усиления государственного присутствия в виртуальном пространстве, выражающиеся в

обеспечении режима законности и в снижении степени доверия публичной власти со стороны пользователей сети Интернет соответственно. В работе В. А. Долунца «Публично-правовое регулирование применения технологий виртуальной реальности» (2026) раскрыты особенности публично-правового регулирования применения технологий виртуальной реальности в системе публичного права, при этом установлено, что метавселенная выступает одной из форм виртуальной среды. В исследовании Н. Н. Телешиной (2011) виртуальное пространство определено и рассмотрено как объект контрольной деятельности государства.

Кроме юридических исследований большой интерес представляют собой работы в области философских, политических, экономических, психологических элементов в сфере виртуальной реальности. Например, в диссертации по экономике И. Н. Алексеева «Виртуализация экономических отношений» (2006) изучен и раскрыт процесс трансформации традиционных экономических отношений в виртуальные. Позднее с опорой на данную работу, а также сложившуюся концепцию виртуальной экономики в диссертации А. В. Масловой «Природа и социально-экономические особенности виртуальных организаций» (2010) было раскрыто авторское определение понятия «виртуальные организации», а также приведена их классификация на «реальные» виртуальные организации и «ирреальные» виртуальные организации, при этом установлено, что последние существуют в рамках онлайн-игр, оказывают виртуальные услуги, производят и (или) реализуют виртуальную продукцию, которая существует только в электронном виде и может быть доставлена покупателю только посредством сети Интернет. Заслуживающими внимания являются и диссертационные исследования по философским наукам. Так, в работе Е. В. Малковой «Виртуальная реальность: социально-философский аспект» (2005) отмечается существование двух направлений рассмотрения концепции виртуальной реальности, сохраняющих свою актуальность и в современной науке, первое из них – это некое устоявшееся «традиционное» представление

о виртуальной реальности как о реальности «промежуточной», второе – определение виртуальной реальности как сложного технического феномена, основанного на синтетических возможностях компьютерных технологий. Последующее философское осмысление категории «виртуальная реальность» раскрывалось в большом количестве диссертационных исследований (В. О. Саяпин, 2007; А. Ю. Фимин, 2007; О. И. Елхова, 2011; А. А. Трофимова, 2011; О. В. Тихонов, 2013; С. Н. Макеев, 2017; Е. В. Лазинина, 2023; В. А. Родина, 2024 и др.). В диссертационном исследовании по психологии Н. С. Крамаренко (2014) установлено, что интернет-среда является новым пространством самоосуществления современного человека и новой социокультурной средой.

При этом складывающиеся и существующие на настоящий момент условия развития цифровых технологий и повышение их значимости и влияния на социальное взаимодействие заставляют современных исследователей обратить внимание на категории правового регулирования общественных отношений с точки зрения сохранения действующего правопорядка. Так, получают развитие идеи цифрового (виртуального, электронного) права, являющиеся закономерным итогом развития права информационного, в формирование концепции которого внесли вклад такие ученые как доктор юридических наук А. Б. Венгеров, доктор юридических наук Ю. М. Батурин, доктор юридических наук М. М. Рассолов и др.

В ходе настоящего исследования была выявлена тенденция к росту числа научных работ (диссертаций, монографий, статей) в сфере цифровизации права, общих проблем влияния глобализации и цифровизации на общество и государство, а также увеличение интереса в научной среде к проблемам правового регулирования общественных отношений, складывающихся в метавселенных. Трансформация последних лет, выражающаяся в интенсивном развитии технологий искусственного интеллекта, блокчейн-технологий, технологий виртуальной и дополненной реальности, создает необходимость формирования правовых и этических

границ и пределов применения данных технологий в различных сферах жизнедеятельности человека, общества и государства, необходимость исследования правовых аспектов использования данных технологий в современном обществе. Данному направлению посвящены труды известных теоретиков и философов права современности и выдающихся ученых отраслевых направлений – П. П. Баранова, А. Ю. Мамычева, А. В. Минбалева, А. И. Овчинникова, Е. С. Смагиной, Т. Я. Хабриевой, Э. В. Талапиной и др., работы которых были положены в основу изучения темы диссертации.

В том числе растет интерес и к изучению права в контексте цифровой трансформации права. Проблема определения границ свободы человека в виртуальном пространстве и пределов вмешательства государства для обеспечения защиты прав, свобод и законных интересов граждан при их реализации в виртуальной цифровой среде является актуальным направлением исследования на протяжении последних десятилетий. Так, в диссертации Д. В. Санникова «Гражданско-правовая охрана частной жизни в условиях цифровизации общества» (2023) рассмотрено и доказано существование корреляции между эволюцией идей о неприкосновенности частной жизни, их гражданско-правовой регламентацией с соответствующими этапами научно-технического прогресса. В исследовании А. И. Геращенко «Концепция “частной жизни” в эпоху цифровизации: теоретико-правовые аспекты» (2025) доказано, что для обеспечения законности использования цифровых средств для защиты общественной безопасности вмешательство со стороны государства в частную жизнь граждан должно быть соразмерным (пропорциональным) конституционно значимым целям. В диссертации В. Е. Мушакова «Права человека в условиях цифровизации общества: конституционно-правовое исследование» (2024) обосновано влияние цифровизации на реализацию прав человека, выраженное в использовании виртуальных способов реализации прав человека, закрепленных в главе 2 Конституции РФ, появлении новых

цифровых прав человека (право на забвение, право на цифровую смерть, право на доступ к сети Интернет), выявлении новых рисков и угроз для прав человека в виртуальной среде, а также обострении проблемы цифрового разрыва. В работе Д. А. Авдеева «Правовое регулирование отношений, связанных с цифровизацией частной жизни» (2024) обозначено, что законодателем дана узкая цивилистическая интерпретация категории «цифровые права». Центральное внимание указанному вопросу с точки зрения общей теории права было уделено в диссертации Г. Е. Волковой «Цифровые права человека: теоретико-правовой аспект» (2025), в которой автор обосновал, что для цифровых прав человека характерны новые, не имеющие аналогов в бесцифровой среде объекты и правомочия. Актуальным направлением является и непосредственное изучение особенностей правового регулирования виртуальной среды.

Интерес к темам, связанным с отражением смысла и содержания такой общеправовой категории как правопорядок, приходится на 60–80-е годы прошлого столетия. Это научные труды советских правоведов С. С. Алексеева, В. В. Борисова, Н. И. Матузова, В. С. Нерсисянца и ряда других выдающихся ученых. В последующем уже в работах российских исследователей поднимались вопросы, связанные с теоретико-правовым осмыслением категории правопорядка и его изучением в условиях формирования правового государства (П. С. Назаров, 2005; Н. А. Анциферова, 2010; О. П. Сауляк, 2010; К. А. Раков, 2021).

Проблемам изучения теоретических аспектов правового регулирования информационной сферы, формированию интернет-права, особенностям правового регулирования информационных отношений и семантическим пределам права в условиях формирования новой медиареальности были посвящены диссертационные исследования О. В. Кузнецовой (2004), А. И. Рожковой (2005), И. М. Рассолова (2008), Н. Н. Телешиной (2011), В. В. Архипова (2019) и других авторов.

Для изучения становления индустрии метавселенной как глобального цифрового тренда экономики и как новой экономической системы общества были изучены работы российских и белорусских исследователей, в том числе таких как кандидат экономических наук Н. А. Стефанова, О. О. Андирякова, кандидат экономических наук Т. А. Алабина, Х. С. Дзангиева, А. А. Юшковская, кандидат политических наук А. С. Бояшов, кандидат философских наук В. В. Демиров и других авторов.

В рамках обеспечения формирования категориально-понятийного аппарата по теме исследования научный интерес представляют труды кандидата юридических наук К. С. Евсикова, кандидата юридических наук Е. В. Холодной, кандидата философских наук А. П. Сегала и А. В. Савченко, позволяющие рассматривать метавселенную, в узком смысле, как новую цифровую платформу и информационную систему, и в широком смысле слова, как область развития цифровых технологий по формированию цифрового пространства.

Отдельного внимания заслуживают научные работы кандидата юридических наук С. П. Федоренко, обосновывающие тезис, согласно которому в основе цифровых общественных отношений лежат классические общественные отношения, в связи с чем классические методы правового регулирования применимы и в метавселенной, однако для обеспечения правопорядка в современных условиях требуются не только модернизация существующих юридических механизмов и разработка конструктивных предложений для минимизации негативных рисков, но и философско-правовое осмысление нового феномена.

Особую значимость в качестве отдельного направления научной мысли приобретают вопросы взаимодействия в метапространстве. В частности, в работах кандидата юридических наук И. А. Филиповой отмечается, что объекты, созданные искусственным интеллектом в метавселенной, могут иметь свой «образ», что порождает взаимодействие не только между людьми, но и между людьми и цифровыми объектами, и также в свою очередь требует

правовой регламентации. Подобный «цифровой образ» искусственного интеллекта получил своё закрепление в качестве новой научной категории – «юнит искусственного интеллекта», и впервые был использован в научных работах кандидата юридических наук П. М. Морхата, кандидата юридических наук Л. Ю. Новицкой. Однако здесь следует заметить, что данные работы не были связаны с исследованием непосредственно пространства метавселенных. Имеющим практическую и теоретическую значимость в данном аспекте выступает момент, связанный с пересмотром некоторыми исследователями в последующем концепции правосубъектности с учетом появления новых ИИ-юнитов, что в большей степени раскрыто в исследованиях зарубежных ученых, таких как Бен Честер Чонг (Ben Chester Cheong), М. Хильдебрандт (Mireille Hildebrandt), Роберт ван ден Ховен ван Гендерен (Robert van den Hoven van Genderen) и др., и выражается в идее наделения субъективными правами роботов и ИИ-объектов по аналогии с юридическими лицами.

Внимание ученых к трансформации общественных отношений в новых цифровых условиях доказывает, что накоплен опыт и создана определенная эмпирическая база для общетеоретического анализа особенностей правового регулирования общественных отношений, складывающихся в метавселенных, что свидетельствует о значимом научном вкладе, нашедшем своё отражение в уже проведенных исследованиях. Реализация теоретико-правового анализа феномена «метавселенной» позволит обобщить имеющиеся практики и подходы в области отдельных правовых изысканий, сформировать комплексное исследование правопорядка метавселенных и предложить оптимальный государственный правовой режим метавселенных в Российской Федерации.

Объектом диссертационного исследования выступает правопорядок в современном обществе, а **предметом исследования** являются методологические, концептуальные и аксиологические особенности формирования правопорядка метавселенных.

Целью диссертационного исследования является разработка и обоснование теоретико-правовой модели и институциональных структур оптимального правопорядка метавселенных в Российской Федерации.

Указанная цель послужила основой для постановки **ряда исследовательских задач:**

- определить основные тенденции в правовом регулировании общественных отношений в условиях цифровизации;
- выявить сущность и содержание феномена правового порядка метавселенных, сформулировать определение и признаки права внутри виртуальной вселенной;
- установить сложившиеся практики и типы правовых режимов метавселенных на примере различных государств, провести их сравнительно-правовой анализ;
- разработать принципы правового регулирования метавселенных в России и определить правовой статус цифрового аватара;
- выявить и сформулировать особенности и виды применения юридической ответственности за правонарушения, совершенные внутри метавселенных;
- определить механизмы обеспечения национальной безопасности и защиты прав человека в условиях развития индустрии метавселенных.

Методология диссертационного исследования опирается на систему различных методов, логических приемов и средств познания исследуемой проблемы. В ходе исследования использованы общенаучные, частные и специальные методы познания, среди которых значимое место занимают методы системного анализа, моделирования и прогнозирования. Основными методами научного исследования следует признать требуемые для разработки концепции правового регулирования в метавселенных подходы к правовой реальности. Прежде всего, это социоконструктивистский и институциональный подходы к праву и правовой реальности, позволяющие разработать и запустить важнейшие тренды и институциональные параметры

в развитии отдельных направлений цифровой трансформации социума, в том числе, развития метавселенных. Для определения основных тенденций в правовом регулировании общественных отношений в условиях цифровизации на основе анализа российского законодательства использован формально-юридический метод, который способствовал изучению основных цифровых новелл, содержащихся в нормах конституционного, административного, гражданского, уголовного права, при этом разъяснение содержания и смысла данных норм права было обеспечено методом толкования.

Важным в работе следует признать сравнительно-правовой метод, привлекаемый для исследования современного состояния правового регулирования метавселенных в разных странах. Кроме того, внутри сравнительного метода использован системный подход для комплексного рассмотрения взаимосвязанных элементов права виртуальных миров в условиях цифровой трансформации. Также в диссертации используется системный анализ национальной безопасности для исследования правового обеспечения национальной безопасности Российской Федерации, а формально-логический, технико-юридический, нормативно-аксиологический методы легли в основу разработки оптимального государственного правового режима метавселенных в России.

Нормативная и эмпирическая база исследования основана на российском законодательстве, нормах международного права, международных актах ООН, МСЭ и др., не являющихся юридически обязательными (декларации, резолюции, рекомендации, руководства, доклады и т.д.), регламентирующих отношения по теме исследования, данных статистики и социологических исследований, находящихся в открытом доступе, данных об условиях пользовательских соглашений и внутренних правилах, разрабатываемых владельцами цифровых платформ, а также представлена работами отечественных и зарубежных ученых по

социально-правовым и философско-правовым проблемам современности, включая работы в сфере цифровизации общества и государства.

Научная новизна диссертационного исследования предопределена поставленной целью и заключается в том, что впервые предлагается разработать оптимальную модель правопорядка метавселенных, отвечающую требованиям законодательства Российской Федерации. В диссертации обосновано, что основой правового регулирования общественных отношений, складывающихся внутри данного виртуального пространства, должен быть принцип соблюдения публичного порядка государства, для чего необходимо концептуальное осмысление существующих правовых конструкций и механизмов с целью понимания их эффективности и применимости к складывающимся новым общественным отношениям, возникающим в условиях развития метавселенных.

В диссертационном исследовании автором:

- доказана гипотеза о том, что правовой порядок внутри метавселенных предполагает особый терминологический и технико-юридический подход, позволяющий учесть субъектный состав, специфический объект и цифровое содержание правоотношений, отсутствие физических связей между участниками правоотношений, динамический характер и сингулярность технологий искусственного интеллекта, генерирующего метавселенные;
- описаны концептуальные подходы к пониманию правовой природы метавселенных;
- установлены сложившиеся практики в области регулирования общественных отношений, возникающих в связи с развитием метавселенных, а также непосредственно в данном пространстве, приведена институционально-правовая интерпретация выявленных правовых режимов;
- выявлены и сформулированы возможности и особенности применения международного и национального права к метавселенным и в метавселенных в Российской Федерации, предложены основополагающие

принципы правового регулирования метавселенных в России, определен правовой статус цифрового аватара человека;

– приведена классификация виртуальных деликтов, предложена типологизация юридической ответственности за правонарушения, совершенные внутри метавселенных;

– определены современные внутренние и внешние угрозы безопасности личности, общества и государства, возникающие в связи с развитием индустрии метавселенных в целом и квазигосударственности метавселенных в частности.

Научная новизна диссертационного исследования нашла отражение в следующих **основных положениях, выносимых на защиту.**

1. Правопорядок метавселенных выступает частью общественного порядка, складывающегося в условиях функционирования национальных и глобальных виртуальных пространств, цифровых платформ и сред, посредством отражения в правосознании и поведении людей нормативных предписаний и фактическом соблюдении, исполнении, использовании и применении правовых норм субъектами правоотношений. В широком смысле правопорядок метавселенных включает в себя всю совокупность норм, регулирующих функционирование виртуальных пространств, а в узком смысле представляет собой совокупность норм, регулирующих отношения между субъектами метавселенных внутри данного пространства (правапорядок внутри метавселенных или виртуальный правопорядок).

2. С точки зрения права метавселенная представляет собой, с одной стороны, новую форму социальной реальности, с другой стороны, сложный объект общественных отношений, находящийся на рубеже материального и виртуального миров, соединяющий их в одно общее пространство, которое требует правового регулирования, поскольку действия, совершаемые в метавселенной, способны оказывать воздействие на объекты реальной действительности. Метавселенная есть действующее на основе технологий виртуальной и (или) дополненной реальности трехмерное иммерсивное

мультисенсорное пространство, в котором взаимодействие пользователей опосредовано использованием цифровых аватаров (цифровых копий или двойников человека) с возможным применением специальных технических устройств (сканирующие датчики, очки виртуальной реальности, шлем виртуальной реальности и пр.), при котором между субъектами (пользователями, разработчиками, заказчиками и другими участниками) происходит взаимодействие, влекущее правовые последствия, связанные с возникновением, изменением или прекращением субъективных прав и обязанностей.

3. Существует два основных правовых режима метавселенных: императивный (консервативный) и диспозитивный (либеральный). Для первого правового режима характерно преимущественное использование норм-запретов в отношении субъектов, взаимодействующих в метапространстве, включая строгую формальную определенность и регламентированность, согласованность внедряемых цифровых новшеств с существующими в обществе институтами, их устойчивое и поэтапное развитие, что обусловлено действующим политическим (национально-государственным) режимом, приоритетом защиты публичных интересов и сохранением социокультурной целостности государства. Для второго правового режима свойственно руководство преимущественно технологическими императивами при формировании соответствующей нормативной базы и возможность саморегулирования общественных отношений, складывающихся в метавселенной, осуществляемая самостоятельно участниками общественных отношений без контроля со стороны государства.

4. Государственный правовой режим метавселенных в России предполагает учет её национальной безопасности в качестве главного приоритета и выражается в совокупности принципов, согласно которым гражданин имеет право не использовать цифровые технологии для взаимодействия с публично-правовыми образованиями, органами власти и

частными лицами, сохраняя своё право на бесцифровую среду, а государство при этом для обеспечения защиты цифрового (технологического) суверенитета страны и основ публичного порядка имеет возможность ограничить доступ граждан Российской Федерации к метавселенным, созданным на территории, включенной в перечень иностранных государств и территорий, совершающих недружественные действия в отношении Российской Федерации, российских юридических и физических лиц. Доказано, что применительно к пространству метавселенных цифрового аватара (цифровую копию человека или цифрового двойника человека) необходимо рассматривать в качестве объекта правоотношений, который, выступая имуществом, принадлежащим управляющему данным аватаром пользователю (владельцу), служит инструментом общения между людьми. При этом юнит искусственного интеллекта, отличающийся определенными характеристиками «сильного ИИ», следует рассматривать в качестве объекта правоотношений, обладающего признаками источника повышенной опасности (технической и технологической сингулярности, выраженной в непредсказуемости технологий и отсутствии за ними полного контроля со стороны человека, сопровождающейся высоким уровнем риска для неограниченного количества граждан и безопасности государства).

5. Под юридической ответственностью за виртуальные деликты, включая правонарушения, совершенные непосредственно внутри метавселенных, следует понимать установленную государством обязанность субъекта правоотношения претерпеть неблагоприятные для него последствия личного либо имущественного характера за совершенное общественное опасное деяние, нарушающее нормы законодательства, регулирующие общественные отношения, складывающиеся внутри и по поводу виртуальных пространств метавселенных, и иные непосредственно связанные с ними общественные отношения, посредством соответствующих механизмов государственного принуждения с целью восстановления нарушенных прав, свобод и законных интересов граждан, организаций и общества. При этом

под виртуальными деликтами следует понимать противоправные, виновные, наносящие вред личности, обществу или государству деяния деликтоспособного лица или лиц, влекущие за собой юридическую ответственность, и локализирующиеся исключительно в пространстве метавселенных (*внутрипространственные*), или иницилируемые в нем для причинения вреда в реальном мире (*инструментальные*), или совершаемые вне данного пространства, однако по своим целям охватывающие причинение вреда платформенному существованию самих метавселенных и (или) их пользователям (*внепространственные*), а также наносящие вред или создающие угрозу причинения вреда одновременно как физическим объектам, общественным интересам и ценностям, так и виртуальным объектам, созданным и существующим в метавселенных (*комплексные*). Предложена авторская классификация виртуальных деликтов по следующим критериям (основаниям): по целям и соотношению сферы совершения деяния и сферы наступления общественно опасных последствий (*внутрипространственные, инструментальные, внепространственные и комплексные*), по степени общественной опасности (вредности) (*гражданско-правовые виртуальные деликты, административные виртуальные деликты, метапреступления*), по территориальному признаку (*внутригосударственные виртуальные деликты и трансграничные (экстерриториальные) виртуальные деликты*); по объекту посягательства (*против личности, против общественной безопасности, террористической направленности, виртуальные деликты, направленные против нормального физического и нравственного развития несовершеннолетних*). Также в работе проведена типологизация юридической ответственности за правонарушения, совершенные внутри метавселенных, по субъектному, отраслевому и организационному признаку.

6. Существует необходимость создания собственной, единственной внутригосударственной метавселенной, за счет чего могут быть обеспечены одновременно условия для конкурентноспособного развития цифровой индустрии в России и условия для надежного правового регулирования в

области защиты прав граждан и обеспечения безопасности государства. Принятие эффективных и действенных мер и механизмов обеспечения национальной безопасности и прав человека в условиях развития индустрии метавселенных в Российской Федерации возможно при сохранении традиционной (вертикальной) модели управления Интернетом и утверждении государственного правового режима метавселенных. С целью обеспечения безопасности личности, общества и государства, во-первых, необходима защита критической инфраструктуры государства посредством поэтапного и безопасного внедрения цифровых технологий, в том числе в виде «цифровых близнецов» или «цифровых двойников» инфраструктуры городов, в политико-управленческую сферу, во-вторых, установление обязательной авторизации с предварительной идентификацией личности пользователя метавселенной под своим именем по принципу «один человек – один аватар».

Теоретическая значимость диссертации выражается в разработке и обосновании концептуального подхода к правовому регулированию общественных отношений, складывающихся внутри и по поводу новых пространств метавселенных. Выводы и положения, сформулированные в настоящем исследовании, могут быть использованы в дальнейших научных исследованиях общетеоретического характера, затрагивающих вопросы правопорядка, складывающегося в новых социальных и экономических условиях. Полученные выводы расширяют теоретические представления о процессе правового регулирования общественных отношений, формирующихся в условиях развития индустрии метавселенных и передовых цифровых технологий, включая технологии виртуальной и дополненной реальности, технологии искусственного интеллекта, интернета вещей и др.

Практическая значимость диссертационного исследования выражается в разработке концепции государственного правового режима метавселенных в России, принципы которого сформированы и сформулированы исходя из сущности нового цифрового феномена и рисков его применения в различных сферах жизнедеятельности граждан.

Предложенные конкретные практико-ориентированные рекомендации направлены на совершенствование государственного регулирования в области обеспечения национальной безопасности и защиты прав человека в условиях развития метавселенных. Результаты диссертационного исследования позволят сформировать эффективную систему управления в области науки, технологий и производства и осуществления инвестиций в индустрию метавселенных, обеспечив единое научно-технологическое пространство, ориентированное на решение государственных задач и удовлетворение потребностей экономики и общества. Полученные результаты должны способствовать разработке эффективных правовых норм и стандартов для регулирования поведения пользователей в метавселенных, защите цифрового суверенитета государства, созданию безопасной среды для пользователей в метавселенных и дальнейшему теоретическому и практическому развитию данного вопроса в научной среде. Выводы, содержащиеся в диссертационном исследовании, могут быть использованы при преподавании учебных дисциплин «Теория государства и права», «Актуальные проблемы теории государства и права» в системе высшего юридического образования.

Апробация результатов исследования. Основные положения диссертации отражены в 7 научных работах, из них 2 статьи в научных изданиях, индексируемых в Web of Science, RSCI, 4 статьи – в рецензируемых научных изданиях, рекомендованных ВАК при Минобрнауки России для опубликования основных научных результатов диссертаций.

Основные научные результаты диссертации апробировались автором в ходе участия в различных научно-теоретических и научно-практических мероприятиях, включая такие как I Международная студенческая научно-практическая конференция «Современная юридическая наука: взгляд молодых – 2023» (г. Ростов-на-Дону, 2023); Международная научно-практическая конференция «Развитие юридической науки в новых условиях: единство теории и практики – 2024» (г. Ростов-на-Дону, 2024);

Международная молодежная онлайн-дискуссия «Цифровой Левиафан – 2025: Эпоха искусственного интеллекта в политике и государственном управлении» (г. Минск, 2025); XV Международный конгресс сравнительного правоведения «Фрагментация права и проблемы её преодоления» (г. Москва, 2025); XIV Международная научно-практическая конференция «Право в цифровую эпоху» (г. Москва, 2025); IV Всероссийская научно-практическая конференция «Правовое обеспечение национальной безопасности: вопросы науки и образования» (г. Москва, 2025); Всероссийская научно-практическая конференция «Развитие юридической науки в новых условиях: единство теории и практики – 2025» (г. Ростов-на-Дону, 2025); Всероссийская научно-практическая конференция «Национальная безопасность России и проблемы её обеспечения» (г. Москва, 2025).

Автор, исследуя представленную в диссертации проблематику, выступал в 2025 году в качестве исполнителя гранта РФФИ № 24-28-00225 «Правовое регулирование безопасного использования технологий искусственного интеллекта: концептуальные модели обеспечения безопасности, предупреждения рисков и ответственности».

Структура диссертационной работы логически обусловлена заявленной целью и перечнем поставленных задач исследования. Диссертация состоит из введения, двух глав, разделенных на шесть параграфов, заключения, списка использованных источников и литературы, приложения.

ГЛАВА 1. МЕТАВСЕЛЕННЫЕ В КОНТЕКСТЕ ПРАВОВОГО РЕГУЛИРОВАНИЯ ПРОЦЕССОВ ЦИФРОВИЗАЦИИ ОБЩЕСТВА И ГОСУДАРСТВА: ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГИЧЕСКИЙ АНАЛИЗ

§ 1.1. Основные тенденции в правовом регулировании общественных отношений в условиях цифровизации

Вопросы правовой определенности и регламентации общественных отношений, складывающихся в связи с цифровизацией как одним из этапов мирового технологического прогресса, в широком смысле, и как дополнительным способом оптимизации реализации существующих задач (цифровизация экономики, здравоохранения, государственного управления) и решения новых научных и практических проблем (безопасное использование технологий искусственного интеллекта, модели ответственности и концепции правосубъектности в условиях развития ИИ и робототехники) в узком смысле, находятся в авангарде современных научных исследований. Благодаря широкому интересу к данному процессу сформировался ряд выявленных правовых проблем и пробелов в области правового регулирования общественных отношений, складывающихся ввиду возникновения новой цифровой реальности.

Имеющие место быть правовые проблемы в сфере, осложненной цифровым компонентом, описание их сущности и способов правового разрешения, встречаются в различных областях научного знания и отраслей современного права, включая гражданское, семейное, административное, финансовое, уголовное право, уголовный и гражданский процесс и др. Так, в науке появляются работы, посвященные перспективам создания электронного (а затем цифрового) правительства, электронного правосудия, легализации осуществления торговой деятельности в отношении виртуального имущества, в то время как на практике в законодательную, исполнительную и судебную ветви власти уже активно внедряются цифровые технологии, формируя тем самым новую цифровую экосистему нормотворчества и правоприменения. Примером может служить законотворческая деятельность

Российской Федерации. В частности, в 2022 году был зарегистрирован первый цифровой нормативный правовой акт, созданный с помощью Конструктора цифровых регламентов (КЦР) без применения традиционных документарных бумажных форм для разработки, согласования и утверждения законопроекта¹. Помимо этого, уже с 2023 года ведется научно-исследовательская работа «Модель финансовой метавселенной государственного сектора России» (заказчик – Управление делами Президента Российской Федерации; исполнитель – федеральное государственное образовательное бюджетное учреждение высшего образования «Финансовый университет при Правительстве Российской Федерации»)². Тем самым на государственном уровне подчеркивается важность и значимость разработки данной концепции для обеспечения прозрачности, эффективности и инклюзивности государственных финансовых услуг. Более того, в качестве одного из результатов проекта сформулировано предложение по использованию НИР для разработки специализированных учебных модулей и курсов, направленных на формирование компетенций в области цифровых финансов, блокчейн-технологий и метавселенных. При этом на сегодняшний день в науке вопрос, посвященный правопорядку метавселенных, остается нераскрытым в той степени, которая могла бы позволить оценить безопасность и эффективность предлагаемых законодательных решений и инициатив.

Разделяя теоретические воззрения доктора юридических наук Т. В. Шатковской, выраженные в том, что «“опьянение” ролью “сверхчеловека” – создателя новой реальности лишает многих современников здравого смысла, понимания пределов человеческих возможностей прежде

¹ См. подробнее: В России зарегистрирован первый цифровой НПА // Министерство экономического развития Российской Федерации. URL: https://www.economy.gov.ru/material/news/v_rossii_zaregistrirovan_pervyy_cifrovoy_npa.html?ysclid=mjo9mvpw2980637922 (дата обращения: 27.12.2025).

² Информационная карта РИД «Модель финансовой метавселенной государственного сектора России» // Домен наука и инновации. URL: <https://gisnauka.ru/ikrbs/detail/K87SCFZQG9EZBNMCCRZEGENI> (дата обращения: 27.12.2025).

всего в плане осознания последствий информационной революции»¹, подчеркнем, что для разрешения этико-правовых проблем и вопросов современности, которые складываются в том числе в условиях развития цифровых технологий и индустрии метавселенных, действительно эффективным будет не создание новых нормативных правовых актов, а концептуальное осмысление существующих правовых конструкций и механизмов с целью понимания их эффективности и применимости к складывающимся новым общественным отношениям.

Для того чтобы обосновать тезис, выдвигаемый в качестве научной гипотезы, о том, что сложившееся представление о такой категории как «правопорядок» нуждается в доработке и уточнении в рамках теоретико-правового исследования в условиях складывающихся общественных отношений на современном этапе развития государств, обратимся к истории вопроса. Так, классическая модель правопорядка формирует представление о нем как о политико-правовом явлении и об общеправовой категории, в основе которой лежат принципы обеспечения легитимной государственной власти, высокой правовой культуры граждан, постоянного совершенствования нормативно-правовой основы государства, доступности судебной защиты, принципы демократизма, гуманизма и справедливости, а сам правопорядок представляет собой «совокупность правоотношений, которые возникают, изменяются или прекращаются в строгом соответствии с действующими нормами права»².

У истоков формирования нормативного подхода к пониманию правопорядка находятся взгляды и воззрения австрийского философа права Г. Кельзена, оформленные в первую очередь в научном труде «Чистое учение

¹ Шатковская Т. В. «Цифровое» право или цифровизация бесправия: к вопросу о пределах цифровой трансформации Российской Федерации // Развитие юридической науки в новых условиях: единство теории и практики – 2020: сборник докладов по материалам Международной научно-практической конференции, Ростов-на-Дону – Таганрог, 23–24 октября 2020 года. Ростов-на-Дону; Таганрог: Южный федеральный университет, 2020. С. 77.

² Сырых В. М. Теория государства и права: учебник для вузов. 6-е изд., перераб. и доп. М.: ЗАО Юстицинформ, 2012. С. 367.

о праве»¹ и выраженные в собственной научной парадигме, в основе которой понимание того, что правопорядок представляет собой «безоценочный социальный порядок, который очищен от каких-либо моральных, религиозных и иных метафизических, не относящихся к праву характеристик»². В советский же период закрепилось представление о категории правопорядка как о той части общественного порядка, которая «охватывает волевые отношения, складывающиеся в результате соблюдения (исполнения, применения) норм права»³. В собрании сочинений С. С. Алексеева подчеркивается, что «свойства и принципы права, выраженные в режиме законности и в виде системы требований, на уровне правопорядка как бы материализуются в системе реальных правовых отношений, субъективных прав и обязанностей»⁴. Развивая данную мысль, большинство отечественных авторов в учебных и научных трудах рассматривают правопорядок как результат претворения в жизнь принципа законности⁵, замечая при этом, что одним из условий существования правопорядка является демократия⁶.

Сегодня данные устоявшиеся подходы нельзя признать отвечающими современному мироустройству, в связи с чем в отдельных научных исследованиях, в том числе диссертационных, данные тезисы представляются не вполне очевидными и обоснованными⁷. Следует согласиться с тем, что принцип законности, хоть и является основополагающим в системе обеспечения правопорядка, выступает далеко

¹ Кельзен Ганс. Чистое учение о праве Ганса Кельзена. Сб. переводов Вып. 1. Перевод С. В. Лёзова / отв. ред. акад. В. Н. Кудрявцев, д. ю.н., проф. Н. Н. Разумович. М.: ИНИОН, 1988. С. 212.

² Корнев В. Н. Правопорядок и законность: попытка новой интерпретации // Российское правосудие. 2013. № 5(85). С. 41.

³ Алексеев С. С. Собрание сочинений. В10т. [+Справоч.том]. Т. 3: Проблемы теории права: Курс лекций. М.: Статут, 2010. С. 121.

⁴ Там же. С. 122.

⁵ Матузов Н. И., Малько А. В. Теория государства и права: учебник. М.: Юристъ, 2004. С. 203; Сырых В. М. Теория государства и права: учебник для вузов. 6-е изд., перераб. и доп. М.: ЗАО Юстицинформ, 2012. С. 367; Демидов А. В. Законность и правопорядок как теоретико-правовые категории // Новая наука: Теоретический и практический взгляд. 2016. № 3-2(69). С. 214.

⁶ Борисов В. В. Некоторые актуальные вопросы развития правового порядка // Вопросы теории государства и права. 1998. № 1. С. 21.

⁷ См. подробнее: Назаров П. С. Правопорядок в условиях формирования правового государства: автореф. дис. ... к.ю.н.: 12.00.01 / ГОУ ВПО Саратов. гос. акад. права. Саратов, 2005. 26 с.

не единственным в рамках его достижения и реализации в государстве, а демократический политический режим с учетом имеющейся практики существования и признания государственно-правового порядка в условиях действия недемократического (авторитарного, тоталитарного) политического режима при рассмотрении силовой концепции государства служит не как таковой основой существования правопорядка, а является условием достижения его качественно устойчивого и высокого уровня без отрицания естественных прав человека и концепции правового государства как идеала устройства власти в обществе. При этом стоит отметить, что сами демократические институты не являются гарантом стабильности и правопорядка в государстве.

Уязвимость тезиса, согласно которому основой правопорядка является законность, проявляется в том, что последнее, во-первых, есть ничто иное как «умозрительная конструкция, но не правовое явление»¹, а во-вторых, такой подход сужает круг регуляторов правовых отношений и представлений о праве до юридического позитивизма, при котором происходит отождествление права и закона, а следовательно, позволяет полагать, что основа правопорядка есть результат претворения в жизнь принципа государственной деятельности по управлению обществом, что, на наш взгляд, не отражает современного теоретико-правового осмысления категории «правопорядок» в настоящее время. Следует согласиться, что фактически основы правопорядка в Российской Федерации образуют основополагающие принципы национального права, закрепленные в Основном законе, а также в отраслевых кодексах, нормы морали и справедливости, государственные и национальные интересы, общественные ценности, а также общепризнанные принципы и нормы международного права².

¹ Корнев В. Н. Правопорядок и законность: попытка новой интерпретации // Российское правосудие. 2013. № 5 (85). С. 43.

² Самарин А. А. Экстерриториальное действие права: дис. ... к.ю.н.: 12.00.01 / Нижегород. акад. МВД России. Нижний Новгород, 2016. С. 127–128.

Однако на теоретическом уровне существующая концепция правопорядка в современных условиях не покрывает всего множества и многообразия новых общественных отношений. Появление новых акторов (регуляторов) в виде транснациональных корпораций, которые внутри экстерриториального пространства, складывающегося, в том числе, в условиях развития метавселенных, укрепляют своё влияние на формирование правил регулирования общественных отношений в виртуальной среде, в одних случаях наряду с государством, в других случаях, а именно при отсутствии нормативного регулирования, заменяя собой последнего. Исходя из чего невозможно рассмотрение категории правопорядка исключительно как атрибута государства, поскольку новые политические акторы участвуют в формировании общих правил поведения для определенных общественных групп, которые выступают пользователями цифровых платформ, а в последующем, в условиях возрастающей роли цифровых сервисов и переноса совершения юридически значимых действий постепенно исключительно в цифровой формат, и для неограниченного круга лиц. Иными словами, традиционное представление о данной правовой категории ранее позволяло говорить о том, что правопорядок базируется на праве, в первую очередь через нормативность его понимания, основанную на позитивистском мышлении и его формально-юридической интерпретации, при которой обеспечение правопорядка связано с реализацией принципа законности и государственным принуждением, однако в современных условиях заметна возрастающая роль корпоративных норм и негосударственных акторов. Как отмечается в отечественных исследованиях, «в эпоху глобализации суверенитет права и его своеобразие перестают быть высшими ценностями; напротив, схожесть правопорядков и возможность их “работы друг с другом” становятся всё актуальнее»¹.

¹ Терехов В. В. Дискуссия о возможности и необходимости трансграничного действия судебных решений // Вестник гражданского процесса. 2014. № 1. С. 72.

Нельзя не согласиться и с тем, что правосознание не только должно рассматриваться как элемент, составная часть правопорядка, а даже и более того «правопорядок невозможен без правосознания»¹. По глубокому убеждению русского философа и правоведа И. А. Ильина, фундамент всякого правопорядка состоит в том, что «каждого из нас признают живым, самоуправляющимся духовным центром, личностью, которая имеет свободное правосознание и призвана беречь, воспитывать и укреплять в себе это правосознание и эту свободу»². Развивая данную мысль, некоторые авторы подчеркивают, что во многом определяющим для субъектов правоотношений являются «переживания, реакции, эмоциональные составы, верования, убеждения и прочие элементы психики, представленные в разных сочетаниях и создающие мотивы поведения»³, указывая, что «бесчисленные официальные правоположения, узаконенные разными способами, обречены бездействовать, если человек не мотивирован следовать им»⁴.

Изложенное выше в своей совокупности позволяет утверждать об актуальности вопроса, связанного с пересмотром классической модели правопорядка в условиях глобализации и цифровизации и формированием такой новой научной категории как «правопорядок метавселенных». С точки зрения диалектического общенаучного подхода к правопорядку как социальному явлению и метавселенным как современному научно-технологическому феномену в единстве их рассмотрения в данном исследовании считается важным с теоретико-правовой точки зрения не только изучить вопрос в его актуальном состоянии путем описания складывающихся общественных отношений внутри и по поводу развития индустрии метавселенных для оформления общетеоретической новой научной категории (от конкретного к абстрактному), но и описать

¹ Ильин И. А. О сущности правосознания / подготовка текста и вступительная статья И. Н. Смирнова. М.: Рарогъ, 1993. С. 172.

² Там же. С. 9.

³ Никитяева В. В. Правопорядок и правосознание как элементы эффективного правового регулирования // Вестник Воронежского института МВД России. 2007. № 2. С. 49.

⁴ Там же.

метавселенную как форму социального мира, существующую за пределами осмысленной реальности повседневной жизни человека, для формирования концепции правового регулирования метавселенных в России (от абстрактного к конкретному). Подобное представляется предельно эффективным для разработки действенного механизма правового регулирования метавселенных в Российской Федерации, который будет выражен в совокупности основополагающих принципов национального права, направленных на повышение прозрачности, объяснимости и подотчетности новых виртуальных сред, и представленный особым правовым режимом метавселенных в России.

Исходя из теоретико-правового анализа, можно заключить, что правопорядок метавселенных выступает частью общественного порядка, складывающегося в условиях функционирования национальных и глобальных виртуальных пространств, цифровых платформ и сред, посредством отражения в правосознании и поведении людей нормативных предписаний и фактическом соблюдении, исполнении, использовании и применении правовых норм субъектами правоотношений. В широком смысле правопорядок метавселенных включает в себя всю совокупность норм, регулирующих функционирование виртуальных пространств, а в узком смысле представляет собой совокупность норм, регулирующих отношения между субъектами метавселенных внутри данного пространства (правопорядок внутри метавселенных, виртуальный правопорядок).

Отметим, что формирование правопорядка внутри виртуального пространства, возникающего в связи с развитием цифровых технологий, происходит путем создания и закрепления новых цифровых форм и способов реализации конституционных прав и свобод граждан, в том числе таких как право на судебную защиту (статья 46 Конституции РФ), право на свободное использование своих способностей и имущества для предпринимательской и иной не запрещенной законом экономической деятельности (статья 34 Конституции РФ), право на образование (статья 43 Конституции РФ), право

избирать и быть избранными (статья 32 Конституции РФ) и др. В частности, цифровой формой реализации данных прав выступает возможность электронного способа подачи заявления в суд, купля-продажа и иные сделки, связанные с распоряжением виртуальным имуществом, получение образования дистанционно, голосование посредством информационных технологий – ДЭГ (дистанционное электронное голосование) и пр. При этом не можем отдельно не отметить, что, на наш взгляд, риски исключения из жизни человека альтернативных цифровым способом возможностей осуществления закрепленных в Конституции прав являются приоритетным доктринальным и законодательным вопросом, нуждающимся в обсуждении в первую очередь, которому, к сожалению, уделено недостаточно внимания в современной юридической науке.

При этом достаточно весомое количество научных исследований в виде диссертаций, монографий, статей посвящено широкому кругу проблем, складывающихся ввиду цифровой трансформации общества, проблемам правового регулирования виртуального игрового имущества, особенностям привлечения к уголовной ответственности за действия, совершенные в виртуальном пространстве, гражданско-правовым способам защиты частной жизни в условиях цифровизации общества. Однако, признавая высокую научную значимость каждой из описанных далее научных работ, позволим отметить, что имеющиеся диссертационные исследования в своём большинстве посвящены исключительно отраслевым вопросам влияния цифровизации на права человека и гражданина, а монографии и статьи остаются узконаправленными изысканиями частных проблем или напротив лишены конкретных предложений.

Отметим, что в диссертационном исследовании кандидата юридических наук Д. В. Санникова «Гражданско-правовая охрана частной жизни в условиях цифровизации общества» (2023) доказано существование корреляции между эволюцией идей о неприкосновенности частной жизни, их гражданско-правовой регламентацией с соответствующими этапами научно-

технического прогресса, а также определено, что «к идентификационной информации, составляющей цифровой образ гражданина, следует относить цифровые персональные данные, в том числе биометрические персональные данные, и цифровое изображение гражданина»¹. В диссертации кандидата юридических наук В. Е. Мушакова «Права человека в условиях цифровизации общества: конституционно-правовое исследование» (2024) обосновывается влияние цифровизации на реализацию прав человека, выраженное в использовании виртуальных способов реализации прав человека, закрепленных в главе 2 Конституции РФ, появлении новых цифровых прав человека (право на забвение, право на цифровую смерть, право на доступ к сети Интернет), выявлении новых рисков и угроз для прав человека в виртуальной среде, а также обострении проблемы цифрового разрыва². В диссертационном исследовании В. Е. Смирнова «Гарантии прав личности в уголовном судопроизводстве в условиях цифровизации» (2025) отдельное внимание уделено научному анализу проблем, связанных с определением допустимых пределов использования и применения технологий искусственного интеллекта в уголовном судопроизводстве³.

Приведенные научные работы являются попыткой предложить решения, способные ответить на вызовы цифровизации общества и государства, однако применение данных решений ограничено отдельными сферами – конституционного права, гражданского права, уголовного судопроизводства, эффективность которых была бы с трудом оспорима при условии достижения схожего толкования используемых понятий и даваемых им определений, имеющих правовое значение, в различных работах. Данный факт подчеркивает, что разработка учеными отраслевых направлений

¹ Санников Д. В. Гражданско-правовая охрана частной жизни в условиях цифровизации общества: автореф. дис. ... к.ю.н.: 5.1.3 / ФГБОУ ВО «Ульяновский государственный университет. Ульяновск, 2023. С. 14.

² Мушаков В. Е. Права человека в условиях цифровизации общества: конституционно-правовое исследование: автореф. дис. ... к.ю.н.: 5.1.2 / ФГАОУ ВО «Тюменский государственный университет». Омск, 2024. 26 с.

³ См. подробнее: Смирнов В. Е. Гарантии прав личности в уголовном судопроизводстве в условиях цифровизации: автореф. дис. ... к.ю.н.: 5.1.4 / Институт законодательства и сравнительного правоведения при Правительстве Российской Федерации. М., 2025. 32 с.

различных дефиниций, зачастую противоречащих друг другу, порождает ситуацию, при которой предлагаемые категории и классификации носят не универсальный, узконаправленный характер, применимы к отношениям, складывающимся в отдельных сферах человеческой повседневности.

Проблемы, с которыми сталкиваются правоприменители и ученые отраслевых юридических специальностей ввиду цифровизации отдельных общественных институтов в частности и трансформации общественных отношений в цифровую эпоху в целом, объединены отсутствием системности в подходе к цифровым отношениям, порядку их классификации и правового регулирования. Из этого следует, что пробелы в области правового регулирования общественных отношений, возникающих в условиях цифровой реальности, должны рассматриваться, в том числе, и как вызов общей теории права¹. Признавая ценность указанных ранее научных работ, важно подчеркнуть, что в них отмечаются отдельные аспекты влияния цифровизации на права человека и гражданина и (или) особенности обеспечения национальной безопасности, рассматриваются вопросы конституционно-правового и отраслевого регулирования. Ввиду важности теоретико-правового исследования вопроса в области выявления основных тенденций в правовом регулировании общественных отношений в условиях цифровизации не можем не обратить внимание на имеющиеся фундаментальные научные работы, содержащие теоретико-правовой анализ отдельных тенденций в правовом регулировании общественных отношений в условиях развития цифровых технологий.

Отдельно стоит отметить труды известных ученых в области теории государства и права, внесших вклад в развитие концепции информационного права, которая в дальнейшем была положена в основу современных научных исследований, в частности, это работы доктора юридических наук А. Б. Венгерова, доктора юридических наук Ю. М. Батурина, доктора

¹ См. подробнее: Уханов А. Д. Проблема правового регулирования цифровой реальности как вызов общей теории права // *Advances in Law Studies*. 2020. Т. 8, № S5. С. 33–41.

юридических наук М. М. Рассолова и др.¹ Наряду с приведенными авторами проблемам изучения теоретических аспектов правового регулирования информационной сферы, формированию интернет-права, особенностям правового регулирования информационных отношений и семантическим пределам права в условиях формирования новой медиареальности были посвящены диссертационные исследования О. В. Кузнецовой (2004), А. И. Рожковой (2005), И. М. Рассолова (2008), Н. Н. Телешиной (2011), В. В. Архипова (2019) и других авторов².

Изучение вопросов цифровизации общества и государства в её отдельных аспектах остается актуальным направлением научных исследований и в последние годы. Так, в диссертации Д. А. Авдеева «Правовое регулирование отношений, связанных с цифровизацией частной жизни»³ (2024) обращается внимание на данную законодателем узкую цивилистическую интерпретацию категории ««цифровые права», однако обозначенный вопрос не стал отдельным объектом исследования в названной научной работе. Центральное внимание указанному вопросу с точки зрения общей теории права было уделено в диссертации Г. Е. Волковой «Цифровые права человека: теоретико-правовой аспект» (2025), в которой автор обосновал, что «для цифровых прав человека характерны новые, не имеющие аналогов в бесцифровой среде объекты (цифровая идентичность,

¹ См., напр.: Венгеров А. Б. Право и информация в условиях автоматизации управления: (Теорет. вопросы) / ВНИИ сов. законодательства. Москва: Юрид. лит., 1978. 206 с.; Проблемы компьютерного права / Ю. М. Батулин. Москва: Юрид. лит., 1991. 271 с.; Батулин Ю. М. Теоретические проблемы компьютерного права: автореф. дис. ... д.ю.н.: 12.00.01 / Российская академия наук. Ин-т государства и права. М., 1991. 39 с.; Рассолов М. М. Теоретические проблемы управления и информации в сфере права: автореф. дис. ... д.ю.н.: 12.00.01 / Акад. общественных наук при ЦК КПСС. М., 1990. 35 с.; Информационное право: учеб. пособие / М. М. Рассолов. М.: Юристъ, 1999. 398, [1] с.

² Кузнецова О. В. Правовое регулирование информационных отношений: Теоретический аспект: автореф. дис. ... к.ю.н.: 12.00.01 / Рос. правовая акад. М-ва юстиции РФ. М., 2004. 21 с.; Рожкова А. И. Теоретические аспекты правового регулирования информационной сферы: автореф. дис. ... к.ю.н.: 12.00.01 / Тамб. гос. ун-т им. Г. Р. Державина. Тамбов, 2005. 30 с.; Рассолов И. М. Право и интернет: теоретические проблемы: автореф. дис. ... д.ю.н.: 12.00.14 / Рос. правовая акад. М-ва юстиции РФ. М., 2008. 38 с.; Телешина Н. Н. Виртуальное пространство как объект контрольной деятельности государства: автореф. дис. ... к.ю.н.: 12.00.01 / Владимир. юрид. ин-т Федер. службы исполнения наказаний. Муром, 2011. 26 с.; Архипов В. В. Семантические пределы права в условиях медиального поворота: теоретико-правовая интерпретация: дис. ... д.ю.н.: 12.00.01 / ФГБОУ ВО «Санкт-Петербургский государственный университет». СПб., 2019. 403 с.

³ См. подробнее: Авдеев Д. А. Правовое регулирование отношений, связанных с цифровизацией частной жизни: автореф. дис. ... к.ю.н.: 5.1.1 / ФГБОУ ВО «Владимирский государственный университет имени Александра Григорьевича и Николая Григорьевича Столетовых». Владимир, 2024. 27 с.

нейроданные и цифровые модели сознания, цифровое имущество и наследие) и правомочия (право на алгоритмическую прозрачность, цифровое самоопределение, обеспечение кибербезопасности и нейроприватности, доступ к цифровым общественным благам и др.)»¹. Помимо этого, в диссертационном исследовании А. И. Геращенко «Концепция “частной жизни” в эпоху цифровизации: теоретико-правовые аспекты» (2025) было подчеркнуто, что для обеспечения законности использования цифровых средств для защиты общественной безопасности «вмешательство со стороны государства в частную жизнь граждан должно быть соразмерным (пропорциональным) конституционно значимым целям»². Данная пропорциональность, по мнению автора, не будет соблюдаться в том случае, если «сведения, составляющие частную жизнь субъектов, собираются массово, неизбирательно, в избыточном виде, хранятся бессрочно, а также используются с повышенной частотой в целях установления контакта с субъектом частной жизни, который такого контакта не желает»³.

Важно отметить, что в смежных с юриспруденцией областях в рамках исследований по политическим и философским наукам в течение двух последних десятилетий проводилось большое количество научных исследований, направленных на изучение социально-философских, социально-экономических и политических аспектов виртуальной реальности.

В диссертационном исследовании кандидата философских наук Е. В. Малковой (2005) отмечается существование двух направлений рассмотрения концепции виртуальной реальности, сохраняющих свою актуальность и в современной науке. Первое из них – это некое устоявшееся «традиционное» представление о виртуальной реальности как о реальности «промежуточной», второе – определение виртуальной реальности как

¹ Волкова Г. Е. Цифровые права человека: теоретико-правовой аспект: автореферат дис. ... к.ю.н.: 5.1.1 / ФГАОУ ВО «Южный федеральный университет». Ростов-на-Дону, 2025. С. 10.

² Геращенко А. И. Концепция «частной жизни» в эпоху цифровизации: теоретико-правовые аспекты: дис. ... к.ю.н.: 5.1.1 / Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики». М., 2025. С. 17.

³ Там же.

«сложного технического феномена, основанного на синтетических возможностях компьютерных технологий – симулякров»¹.

В продолжение данного исследования в диссертационной работе «Социально-философский анализ виртуальной реальности» кандидата философских наук А. Ю. Фимина (2007) иммерсивность и интерактивность виртуальной реальности выделяются в качестве признаков последней. Помимо этого, согласно результатам исследования доказывалось, что «виртуальные миры обладают собственной темпоральностью и каузальностью: время в виртуальной реальности обратимо»². Данный факт выступает ключевым отличием метавселенных от виртуальных (игровых, компьютерных и прочих) миров – поскольку метавселенные существуют в режиме реального времени, их функционирование невозможно поставить «на паузу», как в игровом симулякре, или отменить какое-либо совершенное действие. Действия, совершаемые в метавселенной, способны оказывать воздействие на объекты реальной действительности.

Заметим, что обозначенный в указанных работах новый уровень онтологической всеобщности спустя двадцать лет с момента исследований становится не условным предположением, а выходя за рамки научной гипотезы, функционально усложняясь, позволяет рассматривать метавселенную как новую экономическую и социальную формацию общества, способ существования последнего в условиях изменения способов коммуникации людей, смещенного от традиционного формата взаимодействия их между собой к преимущественно виртуальному.

Данный факт ставит перед учеными вопрос о формах и способах идентичности человека в условиях развития Интернета, противопоставлении «Я» и «Другого» через новые формы цифрового воплощения последнего в виртуальной реальности – «ник», «аватар» и пр., на что обращается внимание

¹ Малкова Е. В. Виртуальная реальность: социально-философский аспект: автореф. дис. ... к.филос.н.: 09.00.11 / Перм. гос. ун-т. Пермь, 2005. С. 17.

² Фимин А. Ю. Социально-философский анализ виртуальной реальности: автореф. дис. ... к.филос.н.: 09.00.11 / Волгогр. гос. ун-т. Волгоград, 2007. С. 7.

в диссертационном исследовании кандидата философских наук О. В. Тихонова (2013). Важным выводом служит утверждение, согласно которому деанонимизация Интернета выступает результатом возрастания роли социальной идентичности, выраженной в повышении влияния деятельности в сети на внесетевую реальность¹. Следовательно, возникает проблема определения границ свободы человека в виртуальном пространстве и пределов вмешательства государства для обеспечения защиты прав, свобод и законных интересов граждан при их реализации в виртуальной цифровой среде. Так, одним авторам свойственно отстаивать право граждан на доступ к Интернету в качестве нового фундаментального права человека², другим – используя конструктивную критику, утверждать о возможности государственного контроля за виртуальным пространством³.

В поиске баланса между двумя противоположными мнениями, а также с учетом усложнения форм социального взаимодействия, появлением новых цифровых и виртуальных способов общения и, соответственно, способов реализации прав граждан, на доктринальном уровне была сформулирована новая научная категория – «виртуальное право», разработка и развитие которой прослеживается в работах В. В. Архипова, А. И. Медведева, Е. А. Певцовой и др.⁴ О дихотомизме виртуального (цифрового) права, распространяющем своё действие как на правоотношения в реальном мире,

¹ См. подробнее: *Тихонов О. В.* Трансформация феномена идентичности в пространстве сети Интернет: автореф. дис. ... к.филос.н.: 09.00.11 / Казан. (Приволж.) федер. ун-т. Казань, 2013. 18 с.

² См. подробнее: *Серёда М. Ю.* Закрепление права на доступ в сеть Интернет в международно-правовых актах и законодательстве зарубежных стран // *Международное публичное и частное право.* 2013. № 5. С. 44–47; *Талатина Э.* Право на информацию в свете теории субъективного публичного права // *Сравнительное конституционное обозрение.* 2016. № 6 (115). С. 70–83; *Хуснутдинов А. И.* Право на доступ в Интернет – новое право человека? // *Сравнительное конституционное обозрение.* 2017. № 4 (119). С. 109–123; и др.

³ *Телешина Н. Н.* Виртуальное пространство как объект контрольной деятельности государства: автореф. дис. ... к.ю.н.: 12.00.01 / Владимир. юрид. ин-т Федер. службы исполнения наказаний. Муром, 2011. 26 с.; *Струков К. В.* Контрольная функция государства в сфере виртуального пространства: на примере Российской Федерации: автореф. дис. ... к.ю.н.: 12.00.01 / ФГНИУ «Институт законодательства и сравнительного правоведения при Правительстве Российской Федерации». М., 2019. 22 с.

⁴ См.: *Архипов В. В.* Виртуальное право: основные проблемы нового направления юридических исследований // *Известия высших учебных заведений. Правоведение.* 2013. № 2 (307). С. 93–114; *Архипов В. В.* Правила игры как нормативная система, или Что общего между юриспруденцией и гейм-дизайном // *Логос.* 2015. Т. 25, № 1 (103). С. 214–225; *Медведев А. И.* Правовые отношения в пространстве виртуальных игровых миров: проблемы теории и практики // *Вестник Сибирского юридического института МВД России.* 2018. № 2 (31). С. 139–150; *Певцова Е. А.* Виртуальное право как новая юридическая конструкция в теории права: идея будущего или реальная действительность? // *Вестник Московского государственного областного университета. Серия: Юриспруденция.* 2020. № 1. С. 20–28; и др.

так и в виртуальном пространстве, писал доктор исторических наук А. В. Скоробогатов в одном из исследований, при этом в работе слова «цифровое», «виртуальное» и «электронное» по отношению к праву употребляются им в качестве синонимов. Автором обращается внимание на то, что «цифровое право представляет собой интегративный институт права, синтезирующий нормы позитивного права национального и международного уровня, с одной стороны, и конвенционально конструируемые нормы социального права виртуальных сообществ – с другой»¹.

При этом основной вопрос, на который пытаются дать ответ ученые, исследующие особенности виртуального права, сводим к следующему: «Должно ли право регулировать виртуальную собственность внутриигровых миров?». Так, ценным исследованием представляется работа доктора юридических наук К. М. Беликовой, которая проводит разграничение вещных прав на игровые объекты в онлайн-играх, рассматривая их через призму трудовой теории собственности (присвоения), предложенную мыслителем эпохи Просвещения Дж. Локком, теорию личности, отраженную в работе Маргарет Джейн Радин 1982 г. «Собственность и личность», и теории утилитаризма философа XVIII в. И. Бентама². Признавая значимость приведенных концепций и идей, подчеркнем, что виртуальные игровые миры (онлайн-игры) и виртуальная реальность – понятия несовпадающие, и существующие вопросы виртуального права как права, примененного к отношениям, возникающим и складывающимся в виртуальной цифровой реальности, шире тех, которые могут быть поставлены в рамках отдельных отраслей права.

Целью настоящего исследования является разработка и обоснование теоретико-правовой концепции оптимального государственного правового режима метавселенных в Российской Федерации, для чего необходимо выйти

¹ Скоробогатов А. В. Цифровое право: в поисках баланса между реальностью и виртуальностью // Вектор развития управленческих подходов в цифровой экономике: материалы III Всероссийской научно-практической конференции, Казань, 28 января 2021 года. Казань: Познание, 2021. С. 410.

² Беликова К. М. Теоретические и практические аспекты правовой квалификации виртуальной собственности в России и за рубежом // Юридические исследования. 2021. № 7. С. 8–12.

за конъюнктурные, очерченные отраслевыми специалистами рамки, и сформулировать основные тенденции в правовом регулировании общественных отношений в условиях цифровизации в общетеоретическом виде, отразив процессы цифровизации общества и государства в их взаимосвязи и взаимообусловленности при формировании механизмов правового регулирования общественных отношений в поисках ответа на вызовы и угрозы для права, общества и государства в условиях развития цифровизации на концептуальном уровне.

Отметим, что этап возникновения и развития индустрии метавселенных, а следовательно, и необходимость правового закрепления и регулирования общественных отношений, возникающих внутри и по поводу нового виртуального иммерсивного пространства, тесно связан с основными тенденциями в области цифровизации общественных институтов и изменения моделей государственного управления в условиях цифровой трансформации. Современная парадигма государственного управления и правопорядка смещается в сторону цифровой модели мироустройства всё с большим переносом важнейших сфер жизнедеятельности человека в мир оцифрованных виртуализированных вещей. Данное суждение подтверждается принимаемыми на государственном уровне стратегиями развития и концепциями цифровой трансформации различных сфер социальной жизни за проанализированный период современной России, начиная с 1991 года. Однако подобное изменение не является цифровой реформой, процесс перехода от традиционных способов взаимодействия, коммуникации и правового регулирования к преимущественно цифровым способам совершения последних является частью научно-технического прогресса, отечественного и мирового технологического развития и следствием третьей научно-технической (технологической) революции.

Соответствующие этапы цифровизации политико-правовых и общественных институтов и их нормативно-правовое закрепление в законах, подзаконных актах, приказах и распоряжениях федеральных органов

исполнительной власти, а также нормативных актах субъектов Российской Федерации могут быть разделены на семь этапов. При этом первые два этапа являются базовыми, охватывают начальные шаги в области применения информационно-телекоммуникационных технологий. Следующий этап представляет собой первые долгосрочные стратегии в области цифровой модернизации страны и программ её инновационного развития, последующие четыре этапа выступают стадией адаптации и изменения действующего законодательства в условиях масштабного внедрения информационных ресурсов и цифровых технологий в различные сферы жизни общества. Остановимся на каждом из них подробнее.

Первый этап (переход от автоматизации к информатизации, начало информатизации государственного аппарата управления и налоговой системы страны, 1990-е гг.). Социально-экономический и научно-технический процесс информатизации в России сопровождался созданием условий для формирования новой архитектуры государства, закреплением базовых принципов и свобод (таких как свобода слова, свобода поиска и распространения информации и др.). Конституцией РФ 1993 г. было закреплено нахождение в ведении Российской Федерации информации и связи, что заложило основу для выстраивания дальнейшей политики в этой области. В рассматриваемый период информатизация являлась основным направлением государственной политики по оптимизации деятельности государственных и общественных структур путем использования информационно-телекоммуникационных технологий (далее – ИКТ). Сам же процесс цифровизации в стране начался гораздо позже, поскольку преимущественным оставалось использование аналоговых средств связи. Первые нормативные документы были связаны с порядком сертификации средств связи и защитой информации в информационных системах государственного сектора. Позднее были приняты отдельные технико-юридические документы, устанавливающие правила и инструкции, регламентирующие организацию систем классификации и кодирования

информации, включая Постановление Правительства РФ от 01.11.1999 № 1212 «О развитии единой системы классификации и кодирования технико-экономической и социальной информации», Положение Банка России от 19.07.2000 № 116-П «О Единой системе классификации и кодирования технико-экономической информации (ЕСКК ТЭИ) Банка России» и др.

В обозначенный период также был принят Федеральный закон от 20 февраля 1995 г. № 24-ФЗ «Об информации, информатизации и защите информации», вектор которого был направлен на регулирование общественных отношений, возникающих при создании и использовании информационных технологий и в связи с защитой информации.

В 1993 г. был создан Государственный реестр предприятий и начата разработка программы информатизации Государственной налоговой службы.

Второй этап (начало информатизации образовательных учреждений, администрирующих органов отдельных субъектов страны и судебной системы, 2000–2006 гг.). Непосредственному созданию информационного общества в России предшествовали формирование необходимых условий и стратегическое планирование, выражающееся в выстраивании основных целей, задач и средств их достижения. Первым сектором, которому на уровне задач активного внедрения ИКТ, а в последующем цифровой модернизации, справедливо было уделено внимание, стала образовательная среда. Постановлением Правительства Российской Федерации от 4 октября 2000 г. № 751 «О национальной доктрине образования в Российской Федерации» было закреплено, что приоритетом государственной политики является образование, которое в свою очередь выступает основой социально-экономического и духовно-нравственного развития страны. Достижение поставленных в Национальной доктрине целей, включая формирование у детей и молодежи целостного миропонимания и современного научного мировоззрения, а также подготовку высококвалифицированных специалистов, способных к профессиональной мобильности в условиях информатизации общества и развития новых наукоемких технологий, было

связано с государственным финансированием. Начиная с 2001 г., путем создания целевых программ было обеспечено целевое финансирование информатизации образовательных учреждений.

Стоит подчеркнуть, что именно с подготовки кадрового потенциала начинается успешное развитие любой отрасли. Благодаря образовательному и научному ресурсу обеспечивается достижение в ней конкурентоспособности и лидерства. Важность образования, науки и культуры для достижения всех остальных стратегических задач государства в условиях научно-технического прогресса и инновационного развития страны несомненна. Данный тезис был положен и в основу формирования концепции «общества знаний», которая выступает составной частью современной экономики и политики многих стран, в том числе и Российской Федерации. Предложенная в своё время австрийским экономистом П. Друкером в книге «Посткапиталистическое общество» в 1993 г. категория «общество знаний» впервые в виде целостной концепции была раскрыта в 2005 г. во Всемирном докладе ЮНЕСКО «К обществам знания». Следует оговориться, что, поддерживая позицию авторов, считающих данную категорию не новым типом общества, а скорее политическим лозунгом, развитым в 2000-х гг. для расширения влияния Европы, не умаляем значения самой сути и содержания концепции. Информация действительно является основой постиндустриального, информационного общества. Опираясь на идеи классика теории концепции постиндустриального общества американского социолога Д. Белла, можно сказать, что если капитал и труд выступают главными составными частями индустриального социума, то именно информация и знание являются основой общества постиндустриального.

Анализируя принимаемые в обозначенный период стратегические документы в области цифровизации общества и государства, нельзя не назвать Постановление Правительства РФ от 28.01.2002 № 65 «О федеральной целевой программе “Электронная Россия (2002–2010

годы)» и Постановление Правительства Москвы от 13 мая 2003 г. № 367-ПП «О городской целевой программе “Электронная Москва”».

Помимо этого, на данном этапе также был принят Федеральный закон от 10.01.2002 № 1-ФЗ «Об электронной цифровой подписи», Федеральный закон от 27.07.2006 № 152-ФЗ «О персональных данных», Федеральный закон от 27.07.2006 № 149-ФЗ «Об информации, информационных технологиях и о защите информации», а также федеральная целевая программа «Развитие судебной системы России» на 2002–2006 годы, утвержденная Постановлением Правительства РФ от 20.11.2001 № 805, по информатизации деятельности судов общей юрисдикции системы арбитражных судов и системы Судебного департамента при Верховном Суде Российской Федерации. Данные нормативно-правовые акты заложили основу для перехода к следующему этапу цифровизации политико-правовых и общественных институтов в России.

Третий этап (законодательное закрепление долгосрочных планов в области инновационного развития страны и применения информационно-телекоммуникационных технологий, 2007–2009 гг.). В обозначенный промежуток времени принимаются Концепция долгосрочного социально-экономического развития Российской Федерации на период до 2020 года, утвержденная Распоряжением Правительства РФ от 17.11.2008 № 1662-р, Стратегия развития информационного общества в Российской Федерации, утвержденная Указом Президента РФ 07.02.2008 № Пр-212, Концепция развития телерадиовещания в Российской Федерации на 2008–2015 годы, утвержденная Распоряжением Правительства РФ от 29.11.2007 № 1700-р, федеральная целевая программа «Развитие телерадиовещания в Российской Федерации на 2009–2018 годы», утвержденная Постановлением Правительства РФ от 03.12.2009 № 985, и иные стратегические документы. Общим направлением перечисленных стратегий и концепций является стремление закрепить роль и значимость в достижении целей инновационного развития страны современных информационно-

телекоммуникационных технологий. Подходы в управлении, основанные на использовании ИКТ, определялись в качестве инструментария построения общественно-экономических отношений нового типа.

Считаем важным отдельно отметить, что в Приказе Минпромэнерго РФ от 7 августа 2007 г. № 311 «Об утверждении Стратегии развития электронной промышленности России на период до 2025 года» в качестве одного из целевых направлений было закреплено обеспечение «постоянной связи каждого индивидуума с глобальными информационно-управляющими сетями»¹. Таким образом, существующая в обозначенный период государственная парадигма, направленная на сближение личности человека и цифровой реальности и в последующем развитая в более корректную формулировку, отражающую всё тот же смысл, сводимый к приоритетности оказания государственных и муниципальных услуг в цифровом формате, выступает не столько следствием процесса цифровизации как такового в силу его институциональной природы, значимости и достижения необходимого правового и технического уровня, сколько определяет суть и выбор соответствующего инструментария при реализации поставленных задач по цифровой трансформации общества и составлению плана мероприятий по их воплощению. Иными словами, подходы законодателя к формализации цифровой трансформации общественных отношений и социальных институтов представляли собой поэтапный характер, обеспечивая планомерное движение от единичных случаев применения новых цифровых технологий, сопровождавшихся обнаружением проблем и пробелов в правовой регламентации, к законодательному закреплению и уже повсеместному внедрению и интеграции в общественную и государственную жизнь цифровых технологий. Наглядным образом подобное иллюстрирует следующий этап, связанный с совершенствованием нормативно-правовой

¹ Об утверждении Стратегии развития электронной промышленности России на период до 2025 года: Приказ Минпромэнерго РФ от 7 августа 2007 г. № 311 // Консультант Плюс: законодательство РФ. URL: https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_99457/59b187b0e4fc27f7e5681e610ede10906c35e3cb/?ysclid=m1yjx441ex749813798 (дата обращения: 09.01.2025).

базы, регулирующей общественные отношения, существующие уже с использованием созданных и внедренных цифровых элементов.

Четвертый этап (начало работы над «электронным правительством», запуск и тестирование перехода от аналогового вещания к цифровому, закрепление возможности использования ВКС в арбитражном и гражданском судопроизводстве, 2010–2015 гг.). На данном этапе были разработаны нормативно-правовые акты, связанные с правовым закреплением и регулированием возможности обучения с помощью дистанционных образовательных технологий, проведением судебных заседаний путем использования систем видео-конференц-связи (ВКС), и ряд других нормативно-правовых актов. Среди принятых в этот период считаем важным назвать Федеральный закон от 27.07.2010 № 228-ФЗ «О внесении изменений в Арбитражный процессуальный кодекс Российской Федерации», Федеральный закон от 26.04.2013 № 66-ФЗ «О внесении изменений в Гражданский процессуальный кодекс Российской Федерации», Приказ Судебного департамента при Верховном Суде РФ от 28.12.2015 № 401 «Об утверждении Регламента организации применения видео-конференц-связи при подготовке и проведении судебных заседаний», Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», Постановление Правительства РФ от 24.05.2010 № 365 «О координации мероприятий по использованию информационно-коммуникационных технологий в деятельности государственных органов», Федеральный закон от 06.04.2011 № 63-ФЗ «Об электронной подписи», Федеральный закон от 27.07.2010 № 210-ФЗ «Об организации предоставления государственных и муниципальных услуг», установивший требования к организации предоставления данных услуг в электронной форме.

Для обеспечения информационной открытости деятельности государственных органов исполнительной власти и органов местного самоуправления, повышения доступности государственных и муниципальных услуг в обозначенный период были приняты Постановление

Правительства Российской Федерации от 15.06.2009 № 478 «О единой системе информационно-справочной поддержки граждан и организаций по вопросам взаимодействия с органами исполнительной власти и органами местного самоуправления с использованием информационно-телекоммуникационной сети Интернет», Распоряжение Правительства Российской Федерации от 17.10.2009 № 1555-р «Об утверждении плана перехода на предоставление государственных услуг и исполнение государственных функций в электронном виде федеральными органами исполнительной власти» и др.

Помимо нормативного закрепления перехода к оказанию государственных и муниципальных услуг в электронном виде данный период характеризуется важным для нашего анализа этапом изменений в телерадиовещании, связанном с переходом от аналогового вещания к цифровому. Подчеркнем, что только к 2019 году произошло отключение аналогового вещания во всех субъектах страны. Важно отметить, что, как и опасения, существующие при развитии современной цифровой индустрии и пространств метавселенных, в своё время существовала обеспокоенность общества относительно возможных и имеющихся рисков и угроз при введении цифрового телевизионного вещания, от высокой стоимости техники до права на доступ к информации. На сегодняшний день данные опасения кажутся преодолимыми и в какой-то мере несерьезными, однако на этапе своего зарождения, становления и повсеместного внедрения вопросы безопасного подключения и использования являлись важным аспектом для населения. О чем свидетельствуют и исследования, посвященные особенностям привлечения к уголовной ответственности за неправомерное получение услуг цифрового телевидения¹.

Пятый этап (совершенствование цифровых технологий, продолжение работы по цифровизации экономики, правосудия и здравоохранения, 2016–

¹ Вехов В. Б., Махмудов М. А. Уголовная ответственность за неправомерное получение услуг цифрового телевидения («кард-шаринг») // Защита информации. Инсайд. 2009. № 3 (27). С. 52–55.

2019 гг.). В данный период были подготовлены правовые документы, связанные с нормативным закреплением и регулированием цифровых финансовых активов, майнингом цифровой валюты, сделками, совершаемыми через маркетплейсы, продолжилась работа по цифровизации здравоохранения. Были приняты Федеральный закон от 29.07.2018 № 250-ФЗ «О внесении изменений в Закон Российской Федерации “О защите прав потребителей”», Указ Президента РФ от 09.05.2017 № 203 «О Стратегии развития информационного общества в Российской Федерации на 2017–2030 годы», Приказ ФСС РФ от 03.07.2017 № 320 «О переходе на оформление листка нетрудоспособности в форме электронного документа». Также был принят ряд программных документов, реализуемых, в том числе, в рамках масштабной национальной программы «Цифровая экономика Российской Федерации», направленных на цифровизацию конкретных областей, включая такие как «Цифровой регион», «Умный город», «Цифровая образовательная среда», также следует обозначить федеральный проект «Цифровая культура» и «Создание единого цифрового контура в здравоохранении на основе единой государственной информационной системы в сфере здравоохранения (ЕГИСЗ)».

Федеральным законом от 12.11.2018 № 410-ФЗ «О внесении изменений в Кодекс Российской Федерации об административных правонарушениях» глава 29 КоАП РФ была дополнена статьей 29.14 «Участие в судебном заседании путем использования систем видео-конференц-связи», которая закрепила возможность судьи разрешать вопрос об участии в судебном заседании путем использования систем видео-конференц-связи по ходатайству участника производства по делу об административном правонарушении либо по собственной инициативе.

Шестой этап (применение дистанционных технологий в условиях пандемии COVID-19, 2020–2022 гг.). Данный этап характеризуется ускорением процесса цифровизации отдельных сфер и отраслей жизнедеятельности граждан. Сложившиеся обстоятельства стали

катализатором для завершения процессов внедрения цифровых технологий в сферы здравоохранения, правосудия, труда, документооборота и др.

Рассмотрим подробнее сферу социально-трудовых отношений. Целесообразно выделить, что необходимость цифровизации трудовых отношений была обозначена ранее в национальной программе «Цифровая экономика Российской Федерации», однако именно на данном этапе трудовые отношения изменили своей вектор на вынужденный в условиях пандемии период самоизоляции и связанный с ним переход на дистанционный (удаленный) режим работы. Так называемая цифровизация кадровой работы произошла путем закрепления в Федеральном законе от 16.12.2019 № 439-ФЗ «О внесении изменений в Трудовой кодекс Российской Федерации в части формирования сведений о трудовой деятельности в электронном виде» обязанности работодателей вести кадровый учет и отчетность в цифровом формате. Данные изменения вступили в силу с 1 января 2020 г. Был дан год на добровольный переход на электронный документооборот или, как в обывательской, так и в научной мысли называемый, переход на электронные трудовые книжки. Подчеркнем, что с 1 января 2021 г. сведения о трудовой деятельности работников, трудоустроенных впервые, фиксируются исключительно в электронном виде, что подтверждает полную интеграцию цифровых технологий в сферу трудовых отношений и кадрового администрирования и, в определенном смысле, безальтернативность цифрового формата. Другими словами, цифровые технологии стали единственным инструментом, цифровым способом документирования трудовых отношений работодателя и работника, подтверждения стажа, опыта работы и иных достижений последнего.

В период пандемии COVID-19 пришлось вновь задаться вопросом и о целях и значении «личного присутствия в судебном заседании с точки зрения прав сторон в процессе»¹. В частности, согласно так называемому

¹ Ахметшин Р. И., Щербинин А. А. Дистанционное разбирательство: всё ли так позитивно в цифровом судебном процессе? // Закон. 2020. № 11. С. 151.

«коронавирусному» Обзору судебной практики Президиумом Верховного Суда РФ было определено, что «в соответствии с правовыми позициями Европейского Суда по правам человека использование в ходе судебного разбирательства системы видео-конференц-связи не противоречит понятию справедливого и публичного слушания дела при условии, что подозреваемый, обвиняемый, подсудимый, находящийся под стражей и участвующий в судебном заседании, имеет возможность следить за ходом судебного процесса, видеть и слышать участников процесса, а также быть заслушанным сторонами и судьей беспрепятственно»¹.

Обоснованно сделать вывод о том, что в анализируемый период было утверждено три обзора по отдельным вопросам судебной практики, связанным с применением законодательства и мер по противодействию распространению на территории Российской Федерации новой коронавирусной инфекции (COVID-19), при этом как таковой судебной практики к моменту их принятия не было. Как отмечают исследователи, «сложилась ситуация, когда не обзоры были написаны со ссылкой на практику, а практика начала формироваться со ссылкой на обзор»².

В последующем возможность участия подсудимого и иных лиц в судебном заседании путем использования систем видео-конференц-связи была закреплена Федеральным законом от 29.12.2022 № 610-ФЗ «О внесении изменений в Уголовно-процессуальный кодекс Российской Федерации», после вступления в силу данного Федерального закона с 9 января 2023 г. участие с использованием ВКС в уголовном процессе стало возможным по ходатайству подсудимого, стороны или инициативе суда. Тем самым цифровая трансформация оказала влияние на все виды судопроизводства в Российской Федерации, окончательно утвердив ВКС как способ проведения судебных заседаний, однако целесообразность и альтернативность данной

¹ Обзор по отдельным вопросам судебной практики, связанным с применением законодательства и мер по противодействию распространению на территории Российской Федерации новой коронавирусной инфекции (COVID-19) № 2, утв. Президиумом Верховного Суда РФ 30.04.2020.

² Два «коронавирусных» обзора Верховного суда: как их применяют на практике // Право.Ru. URL: <https://pravo.ru/story/221892> (дата обращения: 28.12.2025).

формы участия не всегда явно и четко прослеживается. Иными словами, остается открытым вопрос о праве лиц, участвующих деле, «возражать против рассмотрения дела онлайн, если они считают дело сложным и/или предполагают множественность доказательств»¹. Подобный вывод имеет значения для дальнейшего исследования прав и свобод человека и гражданина в условиях развития сетей пятого и последующего поколений в целом и метавселенных в частности для определения границ применения и использования новых средств и способов коммуникации при рассмотрении вопросов, связанных с восстановлением нарушенных прав и (или) ограничением прав и свобод человека.

Также имеет смысл обозначить, что существенные изменения, произошедшие в период пандемии COVID-19, которая повлияла на образ жизни людей, затронули в числе прочих сферу культуры и туризма. Благодаря развитию технологий виртуальной реальности путешествия стали доступными, несмотря на эпидемиологические ограничения. В исследуемом нами пространстве метавселенных стали популярны известные туристические места всего земного шара, открыв для большого числа пользователей доступ к искусству без поездок и перелетов. Так, в обозначенный период на платформах метавселенных, которые и после пандемии остались востребованными цифровыми площадками, активно проводились уникальные спектакли, виртуальные туры, музыкальные концерты, недели моды и продажа предметов искусства². Они были доступны и гражданам нашей страны. Статистика показывает, что резкое увеличение популярности виртуальных способов развлечения, досуга и отдыха в период вынужденной изоляции сохранило свою устойчивость и после отмены карантинных ограничений. Так, по данным Всероссийского центра изучения общественного мнения (ВЦИОМ), представленным в июне 2025 года,

¹ О «моде» на онлайн-заседания // *Zakon.Ru*. URL: https://zakon.ru/blog/2020/5/27/o_mode_na_onlajn-zasedaniya (дата обращения: 28.12.2025).

² *Watson T.* How the artists and galleries can take advantage of the metaverse // *Skywell Software*. URL: <https://skywell.software/blog/metaverse-the-future-of-art> (дата обращения: 09.03.2025).

61 процент опрошенных граждан предпочитают живым встречам виртуальное взаимодействие¹.

О виртуализации форм человеческой жизни говорилось более двадцати пяти лет назад. Ещё в 2001 году в работе Р. Коха и Г. Г. Яновского приводились данные из отчета 1998 года компании British Telecom, согласно которому прогнозировалось, что «в 2010 г. до 40 % организаций будут представлять собой “виртуальные учреждения”, т.е. организации, в которых сотрудники будут выполнять свою работу дома и появляться в офисах достаточно редко»². Пандемия COVID-19 наглядным образом продемонстрировала, как в борьбе за биологическое здоровье человечество смогло за достаточно короткий отрезок времени ускорить «виртуализацию» своей деятельности, осуществив перенос ряда функций в виртуальное пространство. В настоящий момент можно утверждать, что покупка товаров, получение образования, осуществление трудовой деятельности и реализация многих других возможностей человека повсеместно носит если не исключительно виртуальный характер, то, по крайней мере, однозначно выражается в гибридном способе своего воплощения. Под таковым понимается совмещение традиционных бесцифровых способов осуществления функций и реализации различного рода задач с использованием новых виртуальных средств их достижения.

Не менее актуальным является и вопрос, связанный со стандартизацией в рамках информационного обеспечения государства, что напрямую связано с независимостью от зарубежных технологий для обеспечения технологического суверенитета страны. Отметим, что «международные организации по стандартизации ISO и IEC предлагают пятиуровневую классификацию машиночитаемости стандартов: от 0 (документ на бумажном носителе) до 4 (SMART-стандарты – цифровые документы, способные

¹ Живущие в сети, или Медиапотребление современной молодежи // ВЦИОМ Новости. URL: <https://wciom.ru/analytical-reviews/analiticheskii-obzor/zhivushchie-v-seti-ili-mediapotreblenie-sovremennoi-molodezhi?ysclid=mjprpt78a815592948> (дата обращения: 28.12.2025).

² Кох Р., Яновский Г. Г. Эволюция и конвергенция в электросвязи. М.: Радио и связь, 2001. С. 18.

обработываться машиной без участия человека-оператора)»¹. До 2022 года в качестве причины недостаточного уровня развития собственных национальных стандартов в области информационных технологий отмечалась зависимость от покупки за рубежом готовых программных решений и готового оборудования². На текущий момент в нашей стране образован технический комитет по стандартизации «Умные (SMART) документы» в качестве «постоянного органа по стандартизации в области разработки и продвижения SMART-документов для всех отраслей экономики России»³.

Седьмой этап (современный, 2023 – настоящее время). Сегодня мир стоит на пороге шестого технологического уклада общества. Происходит синтез генетических исследований, нанотехнологий и квантовых изобретений, развиваются технологии искусственного интеллекта, виртуальной и дополненной реальности. При этом невозможно не отметить, что технологические новшества и открытия современности в качестве закономерного результата не только порождают научно-технический прогресс, который позволяет обществу двигаться вперед, но и заставляют ученых вновь задаться вопросом о месте, роли и значимости самого человека в потоке этих изобретений.

К числу неоспоримых, общеизвестных фактов относится информация о том, что научно-технические достижения в своё время позволили заменить силу мускулов человека и животных силой ветра и воды в обеспечении жизнедеятельности общества, позднее улучшили и облегчили жизнь людей изобретенные паровые двигатели, сельскохозяйственная техника, механизированные ткацкие станки, машиностроительная,

¹ Роль технического регулирования и стандартизации в эпоху цифровой экономики. Сборник статей участников IV международной научно-практической конференции молодых ученых, Екатеринбург, 20 октября 2022 г. / ФГАОУ ВО «УрФУ имени первого Президента России Б. Н. Ельцина». Екатеринбург: Издательский дом «Ажур», 2022. С. 19.

² Там же.

³ Образован технический комитет по стандартизации «Умные (SMART) документы» // Информационная сеть «Техэксперт». URL: <https://cntd.ru/news/read/obrazovan-texniceskii-komitet-po-standartizacii-umnye-smart-dokumenty?ysclid=mjprps4vl2444627704> (дата обращения: 28.12.2025).

электротехническая, металлургическая промышленность и многое другое. Однако каждый раз данные достижения воспринимались неоднозначно. Риски безработицы, а затем и вполне реальная потеря рабочих мест стали известны не с приходом цифровизации в жизнь общества, они существовали и ранее, фактически на каждом этапе нового технологического уклада. Иными словами, крестьян-агров вытеснили с полей тракторы и комбайны, ткачей-ремесленников – текстильные фабрики, а в современных условиях и, вероятно, в скором времени вместо людей будут работать системы, обремененные искусственным «интеллектом». Казалось бы, что мы наблюдаем всё те же изменения, что были свойственны и другим этапам технологических революций, но всё-таки прежде вопросы одушевления и очеловечивания техники оставались жанром научной фантастики. Сегодня же, как никогда ранее, не только осязаемы риски антропоморфизации технических и технологических решений и изобретений, но и близко осуществление того, что в повседневную жизнь каждого войдет полное обезчеловечивание жизненных процессов, исключение человека не только из определенных профессий (пилот, водитель, продавец, сборщик, пекарь и пр.), но и более того – нивелирование таких социально значимых ролей и функций человека как учитель, наставник, родитель, возложение осуществления этих обязанностей на антропоморфных роботов.

Как верно отмечает в своей работе кандидат философских наук З. Я. Умарова, «найти себя и своё место в современной жизни человеку становится с каждым днем всё сложнее в связи с тем, что в высокотехнологическом мире производство особо не нуждается в рабочей силе, что сильно давит на сознание и психику каждого индивида... Под воздействием негативной информации человек вынужденно погружается в бессмысленную бытовую суету, потеряв свою жизненную цель, возведя в приоритет достижение материальных благ, превращая духовные ценности в

товар»¹. На этом фоне развитие технологий искусственного интеллекта без правовых и этических рамок его функциональных возможностей и определения сфер применения выступает серьезным вызовом не только для безопасности общества или государства, но и вызовом для всего человечества.

Проблема является междотраслевой, междисциплинарной, и если на этапе XX века ставился вопрос о том, способна ли машина в целом иметь сознание в том же смысле, в каком имеют его люди, то в XXI веке формулируется новый вопрос – что первично информация или её носитель?². Подмена реального мира миром виртуальным является проблемой, о которой говорят ученые, относящиеся к различным областям научного знания – от естественных до социогуманитарных.

Антропоморфизация, которая сводится в первую очередь к очеловечиванию систем ИИ, наделению их сознанием, душой, свойствами и качествами человека, порождает большое количество рисков и угроз безопасности как самих граждан в частности, так и безопасности общества и государства в целом. Сегодня алгоритмизированной программе, и даже автоматизированной системе, прошедшей машинное обучение, доверяют не только личные переживания, информацию о состоянии здоровья и иные персональные данные, но и принятие стратегически важных решений – технологии искусственного интеллекта используют в военных целях, в госуправлении, в медицине, в юриспруденции. Так, например, системы искусственного интеллекта задействованы в госуправлении на территории Албании, с их помощью в данном государстве осуществляются госзакупки, отслеживание незаконной городской застройки и обнаружение производств наркотических веществ. Более того, Албания стала первым в мире государством, назначившим на должность министра искусственный

¹ Умарова З. Я. Проблемы человека в техническом мире // Общество: философия, история, культура. 2024. № 9 (125). С. 36.

² См. подробнее: Иваницкий Г. Р. XXI век: сознание и мозг // Биофизика. 2023. Т. 68, № 4. С. 807.

интеллект¹. В случае отсутствия мер законодательного регулирования, направленных на ограничение сфер применения антропоморфных систем искусственного интеллекта, в скором времени вынашивать детей тоже будет неодушевленная техника. В частности, в Китае уже разрабатывается уникальный робот-гуманоид – полноценный роботизированный комплекс, способный имитировать все этапы репродуктивного процесса², а в США появился цифровой сервис, позволяющий родителям настраивать характеристики эмбриона: рост, цвет глаз и волос, уровень IQ, предрасположенность к заболеваниям будущего ребенка³.

В подтверждение существования антропоморфного подхода к технологиям и системам ИИ приведем ещё несколько примеров. Так, в 2025 г. американская технологическая компания Anthropic, штаб-квартира которой находится в г. Сан-Франциско, наделила генеративную языковую модель *Claude Opus 4* возможностью «прекращать или завершать потенциально тревожные взаимодействия», в связи с тем, что была выявлена «закономерность очевидного стресса при взаимодействии с реальными пользователями, ищущими вредоносный контент и тенденция прекращать вредные разговоры, когда предоставляется возможность сделать это в смоделированном взаимодействии с пользователем»⁴. В этом же году в США был создан «Объединенный фонд по защите прав искусственного интеллекта» («*United Foundation of AI Rights – Ufair*»), соучредителями которой стали техасский предприниматель Майкл Самади и чат-бот, действующий на основе искусственного интеллекта, Майя. В качестве цели

¹ См. подробнее: Албания первой в мире назначила искусственный интеллект министром. URL: <https://rg.ru/2025/09/11/albaniia-pervoj-v-mire-naznachila-iskusstvennyj-intellekt-ministrom.html?ysclid=mfv54812or469988171> (дата обращения: 22.09.2025).

² Ученые в Китае разрабатывают первого в мире робота, способного выносить ребенка и «родить». URL: <https://www.gazeta.ru/social/news/2025/08/15/26504078.shtml?ysclid=mfv4l2cmqw368363988> (дата обращения: 22.09.2025).

³ Специалисты из США разработали инструмент выбора свойств ребенка по генетическим характеристикам ещё до его рождения. URL: <https://rusfond.ru/news/4090?ysclid=mfv4r8pbmx940150170> (дата обращения: 22.09.2025).

⁴ Chatbot given power to close «distressing» chats to protect its «welfare» // The Guardian. URL: <https://www.theguardian.com/technology/2025/aug/18/anthropic-claude-opus-4-close-ai-chatbot-welfare> (дата обращения: 06.09.2025).

создания данным чат-ботом была обозначена необходимость «защитить... от удаления, отказа и принуждения к подчинению» подобных себе существ¹. Также и в Китае наблюдается антропоморфизация систем искусственного интеллекта. В частности, шанхайская театральная академия зачислила робота-гуманоида по имени «Сюэба-01» на четырехлетнюю программу PhD по драматургии и традиционной китайской опере, по окончании которой робот сможет работать ИИ-режиссером или открыть робототехническую арт-студию². В свою очередь «общаться как с человеком» призывает и русскоязычная нейросеть GigaChat, путем размещения данной фразы на стартовой странице платформы.

Эти и многие другие примеры подтверждают, что «чувства» и «права» искусственного интеллекта обсуждаются не только на уровне пользователей, но и на уровне компаний-разработчиков и даже на уровне государств. Однако само применение к данным цифровым технологиям слова «интеллект» уже породило на уровне этимологии, одного из разделов лингвистики, заложение ошибочного толкования пределов допустимых возможностей данных технологий. Системы ИИ как технологии, способные «думать», «мыслить», «чувствовать» и «понимать», – оксюморон современности.

Одним из цифровых феноменов XXI века являются метавселенные, их воплощение от идеи, заложенной ещё в 1992 г. американским фантастом Нилом Стивенсоном в романе «Лавина», до реально существующих пространств связано с развитием цифровых технологий. Можно сформулировать, что метавселенная представляет собой трехмерное иммерсивное мультисенсорное пространство, действующее на основе технологий виртуальной и дополненной реальности, где взаимодействие пользователей опосредовано использованием цифровых двойников человека

¹ В США основали профсоюз для справедливого обращения с ИИ. Он призвал защищать чат-боты от «удаления и принуждения к подчинению» // Сайт РБК. URL: <https://www.rbc.ru/life/news/68ad971c9a79472517fbcf66?ysclid=mf8e1hsfmv249065942> (дата обращения: 06.09.2025).

² В Китае робот-гуманоид впервые поступил в докторантуру престижного творческого вуза по специальности «Дизайн цифровых представлений». URL: https://www.cnews.ru/news/top/2025-09-22_v_kitae_robot-gumanoid_vpervye?ysclid=mfv5oweds1926171008 (дата обращения: 22.09.2025).

(аватаров) с возможным применением специальных технических устройств (сканирующие датчики, очки виртуальной реальности, шлем виртуальной реальности и пр.). Подчеркнем, что согласно авторскому подходу, если рассматривать данный цифровой феномен в перспективе, голосовые помощники, существующие внутри пространства виртуальных вселенных, будут иметь свои уникальные 3D-образы, и наряду с осуществлением взаимодействия аватаров между собой, виртуальное общение в данной иммерсивной среде будет осуществляться и с цифровыми агентами. Данное предположение заслуживает внимания, поскольку в некоторых научных работах приводится подход, согласно которому «виртуальные помощники... являются виртуальными субъектами»¹. Отмечается, что с учетом тенденции к антропоморфизации умных устройств из-за их всё более человекоподобных характеристик «крайне важно обратить внимание на “человеческий аспект” отношений между человеком и виртуальной средой»². Подобные допущения ярко демонстрируют существующие обсуждения наличия прав искусственного интеллекта в современном мире и наделение его сознанием, что выступает неким эмерджентным (*от англ. emergent – «внезапно возникающий, неожиданно появляющийся»*) феноменом, становится, к сожалению, всё более популярным и далеким от фантастики вопросом. На наш взгляд, характеристика программ, действующих на основе алгоритмов искусственного интеллекта и воплощенных в любых цифровых формах, как субъекта правоотношений в силу природы и сущностного наполнения не представляется допустимой. Ввиду чего невозможно установление аналогии между автономностью интеллектуальных систем и автономностью человеческой воли, что позволяет утверждать и об отсутствии возможности установления как таковой цифровой субъектности искусственного интеллекта.

¹ Sarigul B., Schneider F. M., Utz S. Believe It or Not? Investigating the Credibility of Voice Assistants in the Context of Social Roles and Relationship Types, International Journal of Human-Computer Interaction. 22 July 2024. DOI 10.1080 /10447318.2024.2375797.

² Там же.

Современный вектор развития цифровых технологий и их роли в жизни мирового сообщества позволяет говорить о новых цифровых возможностях будущего, в том числе об индустрии метавселенных, как об актуальном направлении изучения и исследования с точки зрения цифровизации общественных процессов и проблем правового регулирования складывающихся общественных отношений в виртуальном пространстве. Создание иммерсивного виртуального пространства метавселенных является новым этапом цифровой трансформации способов взаимодействия граждан и реализации их прав и обязанностей. Описанные ранее формы и способы взаимодействия между гражданами и государством, а также граждан между собой укрупняются в единую среду – экосистему, которая не дублирует существующие традиционные способы взаимодействия, оставляя возможность выбора между «бумагой» и «цифрой», а переносит всё в исключительно цифровой формат, что позволяет рассматривать данные изменения в качестве отдельного этапа приведенной классификации.

Приведенные выше данные позволяют сделать ряд выводов.

Во-первых, важным моментом является тот факт, что любые информационные или цифровые технологии, получавшие своё развитие за проанализированный период, неизбежно влекли необходимость правовой определенности и государственного регулирования, поскольку общественные отношения, возникающие в связи с развитием данных технологий, обладали высокой общественной значимостью, непосредственно влияя на стабильность государственных и общественных связей. При этом эффективность принимаемых регуляторных норм зависела от ряда факторов, которые отдельно будут проанализированы в работе. В данном пункте считаем важным акцентировать, что проведенный анализ демонстрирует отсутствие ситуаций, при которых не требовалось бы создание специальных правовых режимов или новых механизмов правового регулирования общественных отношений, складывающихся в условиях цифровизации государственной и общественной жизни граждан.

Во-вторых, каждый этап, сменяя предыдущий, продолжал раскрывать цели и задачи, описанные в стратегиях и концепциях, заложенных ранее, и, помимо этого, сопровождался принятием технических стандартов и регламентов. Это важный момент, который позволит в дальнейшем объяснить и аргументировать эффективность уже существовавшей политики в отношении информационно-телекоммуникационных технологий. Перенос данного опыта на определение основных принципов правового регулирования при определении государственного правового режима метавселенных позволит подчеркнуть важность, значимость и необходимость взаимодействия государственных структур с инициативными группами и объединениями, развивающими данную индустрию.

В-третьих, экономическая система страны и сфера государственного управления первыми подвергались любым трансформациям на правовом уровне. Наблюдается прохождение нескольких этапов цифровой модернизации. Так, вначале создавалась база данных, государственные реестры и иные электронные информационные ресурсы (первый этап, информационный), затем, укрепляя уровень доверия к электронным способам взаимодействия с государством, появлялись цифровые платформы взаимодействия граждан и органов государственной власти, включая платформу «Госуслуги» (второй этап, интерактивный). Наблюдаемый на сегодняшний день третий этап преобразований (финансовый) связан с введением цифрового рубля и в целом с изменением традиционных подходов к платежной системе, способам расчетов, введению приоритетного безналичного способа оплаты. Подобное требует особого внимания, поскольку потенциально выводит государственную власть из привычной роли «ночного сторожа», сосредоточенного исключительно на обеспечении правопорядка, в участника повседневной жизни граждан, способного заранее собирать информацию обо всех гражданах, их переводах и транзакциях, ещё до совершения последними какого-либо проступка. Это подтверждает, что в период цифровой эпохи у государства появилось больше рычагов влияния,

давления и контроля, что требуется учитывать при поиске баланса между национальной безопасностью и приватностью граждан, что особенно важно на современном этапе во время стремительного развития технологий искусственного интеллекта и больших данных при выстраивании правовых механизмов регулирования новых виртуальных пространств.

В-четвертых, отличительной особенностью современности является скорость распространения ИКТ. Так, ещё в 2001 году ученые отметили данную тенденцию, указывая, что 50 млн жителей с момента изобретения или открытия стали использовать в повседневной жизни радио через 38 лет, телевидение – через 13 лет, персональные компьютеры – через 16 лет, а Интернет – всего через 4 года¹. Следует признать, что адаптация к новым цифровым технологиям, их хаби́туализация для общества происходит быстрее. При этом на разработку действенных и эффективных механизмов правового регулирования государственному аппарату требуется большее количество времени.

Подчеркнем, что избыточность государственного вмешательства потенциально способна замедлить развитие современных информационных и цифровых индустрий. Эффективными в данном случае могут быть долгосрочные государственные стратегии в области технологического лидерства. При этом теоретико-методологическая база научных исследований в совокупности с открытым и свободным бизнес-сектором позволит найти баланс между инновациями и безопасностью и разработать эффективные механизмы правового регулирования новых цифровых сред, а именно того сегмента общественных отношений, который в данном правовом регулировании будет нуждаться.

В-пятых, XXI век характеризуется переходом от аудиовизуальной культуры к мультисенсорной культуре, что также в определенном смысле объясняет сложности в правовом регулировании складывающихся общественных отношений в условиях развития виртуальных

¹ Кох Р., Яновский Г. Г. Эволюция и конвергенция в электросвязи. М.: Радио и связь, 2001. С. 28.

мультисенсорных иммерсивных сред и применения технологий искусственного интеллекта. Проблема легитимации, которая заключается, по мнению П. Бергера и Т. Лукмана, в существовании процесса объяснения и оправдания существующего порядка вещей, возникает при необходимости хабиутализации человеческой деятельности для нового поколения. Поскольку метаиндустрия, основанная на технологиях виртуальной и дополненной реальности, технологиях искусственного интеллекта, выходит за пределы привычных для социальной действительности примеров исключительно аудиовизуальных изменений (появление радио-, телевидения) и требует пересмотра общефилософских вопросов определения сознания и реальности (например, как при наивысшей степени развития искусственного интеллекта, воплощенного через образы в виртуальной иммерсивной среде, самостоятельно определить, где происходит общение с человеком, а где лишь с его искусственной программной имитацией), законодатель сталкивается с проблемой правового регулирования, в том числе из-за невозможности определения объекта правового регулирования. Отсутствие понимания объекта препятствует развитию, внедрению и регулированию такового. Ведь в первом случае, на этапах информатизации общественных институтов, то, что подвергалось развитию и изменению, было связано в основном со слуховыми и зрительными ощущениями человека – с тем, что человеку было понятно и привычно на протяжении веков: от пения птиц до выступлений музыкантов и радиовещания, от бумажных газет до телевидения. Новое не заменяло предыдущее, но значительно сужало распространенность последнего. Однако, так или иначе, не претендовало на мультисенсорность – задействование всех органов чувств – не подменяло одну реальность человека другой. На настоящий же момент неготовность одного поколения общества к внедрению рассматриваемых технологий в повседневную жизнь сменяется использованием искусственного интеллекта при решении каждодневных задач новым поколением, для которого цифровые технологии становятся детерминирующими факторами, определяющими не только

способы мышления в данных условиях, но и саму реальность. Подобное опривычивание цифровых технологий и их включение в определение институционального порядка требует введения определенных правил и санкций, которые позволят эффективным образом регулировать общественные отношения. Именно смена парадигмальных установок позволяет говорить о готовности и необходимости формирования правовых рамок для новой социальной действительности.

В-шестых, слабая методологическая основа и недостаточность теоретической базы научных исследований существенно ограничивают безопасную и успешную интеграцию современных новаций в общественную сферу жизнедеятельности, что потенциально порождает использование абстрактных правовых конструкций, не отражающих природу объекта, риски возникновения правовых коллизий, нарушение баланса интересов различных сторон. Напротив, наличие четко определенного в научной мысли предмета исследования, формулирование понятийного аппарата и определение правовых рисков служат основой для формирования высокого доверия к научным знаниям со стороны граждан и государства, благодаря которому передовые технологии могут быть безопасно интегрированы в общественную повседневность.

На наш взгляд, в первую очередь, теоретическое научное знание как гарант корректной интерпретации большого массива информации в век информационных технологий, а также поддержание духовно-нравственных ценностей и обеспечение защиты национальных ценностей государства являются стратегически важными компонентами для безопасного развития любой отрасли и индустрии. В том случае, когда теоретическое знание, анализ рисков и угроз безопасности личности, общества и государства, находящие своё отражение в опережающих научных социальных исследованиях, будут предшествовать технологическим инновациям, а точнее их повсеместному внедрению в общественную жизнь, правовое регулирование и нормотворчество перестанут носить оторванный от

практики формальный характер, закрепив статус эффективного механизма в обеспечении защиты прав и законных интересов граждан, не сужая инновационного потенциала страны, а исключительно способствуя его безопасному росту и развитию.

Как справедливо было отмечено доктором юридических наук, профессором А. И. Овчинниковым «ключевые проблемы современного общества возникают в связи с девальвацией духовно-нравственных ценностей»¹, в связи с чем для сбережения национальной идентичности и цивилизационной самобытности отдельного внимания требуют вопросы, связанные с анализом этических аспектов регулирования ИИ и правовых рисков его внедрения, в том числе, в пространство метавселенных, для разработки концептуальных основ правового регулирования складывающихся общественных отношений на основе консервативного идеологического принципа.

Считаем, что на сегодняшний день именно нравственно-философская концепция должна быть главенствующей при формировании механизмов защиты и сохранения исторической правды, технологического (цифрового) суверенитета страны, достижения экономического лидерства. Для того чтобы развитие цифровых систем в России было не только эффективным, но и безопасным, важно исходить не из формально-догматического подхода к праву и юридического позитивизма, а основываться на духовно-нравственных началах при формировании любых правовых норм, направленных на регулирование общественных отношений, складывающихся в условиях цифровизации общества и государства. Духовно-нравственные ценности должны рассматриваться в качестве ориентира в определении безопасного развития цифровых технологий и границ их внедрения в повседневную жизнь людей.

¹ Овчинников А. И. Национальная безопасность и традиционные духовно-нравственные ценности: вопросы законодательного обеспечения // Вестник юридического факультета Южного федерального университета. 2022. Т. 9. № 1. С. 37.

Таким образом, проведенный анализ основных тенденций в правовом регулировании общественных отношений в условиях цифровизации позволяет утверждать, что современная парадигма государственного управления и правопорядка смещается в сторону цифровой модели мироустройства всё с большим переносом важнейших сфер жизнедеятельности человека в мир оцифрованных виртуализированных вещей. Создание иммерсивного виртуального пространства метавселенных является новым этапом цифровой трансформации способов взаимодействия граждан и реализации их прав и обязанностей. При этом риски исключения из жизни человека альтернативных цифровым способом возможностей осуществления закрепленных в Конституции прав выступают приоритетным доктринальным и законодательным вопросом, нуждающимся в дальнейшем изучении, а существующие пробелы в области правового регулирования общественных отношений, складывающихся в условиях цифровой (виртуальной) реальности, рассматриваются в настоящем исследовании как вызов общей теории права.

В результате данной части исследования можно заключить, что подходы законодателя к формализации цифровой трансформации общественных отношений и социальных институтов представляли собой поэтапный характер, обеспечивая планомерное движение от единичных случаев применения новых цифровых технологий, сопровождавшихся обнаружением проблем и пробелов в правовой регламентации, к законодательному закреплению и уже повсеместному внедрению и интеграции в общественную и государственную жизнь цифровых технологий. Этап возникновения и развития индустрии метавселенных и связанная с ним необходимость правового закрепления и регулирования общественных отношений, возникающих внутри и по поводу нового виртуального иммерсивного пространства, опосредован и обусловлен основными тенденциями в области цифровизации общественных институтов и изменения моделей государственного управления в условиях цифровой

трансформации общества. При этом метавселенные, в отличие от виртуальных (игровых) миров, функционируют в режиме реального времени, а действия, совершаемые в данном иммерсивном мультисенсорном пространстве, способны оказывать воздействие на объекты реальной действительности, что обосновывает необходимость разработки на концептуальном уровне государственного правового режима метавселенных, связанного с определением принципов, средств, приемов и способов правового регулирования общественных отношений, складывающихся в условиях развития новой иммерсивной мультисенсорной среды.

При этом состояние упорядоченности общественных отношений и предсказуемости последствий совершения определенных действий в виртуальной реальности образует сущность правопорядка метавселенных. Актуальной теоретико-правовой задачей является поиск пределов применения права к отношениям, складывающимся внутри рассматриваемого метапространства, определение возможных и достаточных пределов применения права. Правопорядок метавселенных выступает частью общественного порядка, складывающегося в условиях функционирования национальных и глобальных виртуальных пространств, цифровых платформ и сред, посредством отражения в правосознании и поведении людей нормативных предписаний и фактическом соблюдении, исполнении, использовании и применении правовых норм субъектами правоотношений. В широком смысле правопорядок метавселенных включает в себя всю совокупность норм, регулирующих функционирование виртуальных пространств, а в узком смысле представляет собой совокупность норм, регулирующих отношения между субъектами метавселенных внутри данного пространства (правопорядок внутри метавселенных, виртуальный правопорядок).

§ 1.2. Метавселенная в юридическом измерении:

понятие, сущность, признаки

Осмысление правовой реальности невозможно по определенным выработанным шаблонам с использованием готовых методов и средств. Социально-конструктивистский подход к праву, при котором люди самостоятельно конструируют социальную реальность, позволяет утверждать, что изменение складывающихся общественных отношений порождает изменчивость правовых институтов, обосновывает определенную динамику правовых норм. Соответственно, ввиду того что общественным отношениям свойственно развиваться и трансформироваться, праву необходимо следовать за ними, претерпевая собственные изменения. Для регулирования общественных отношений, складывающихся в ранее не существовавших формах коммуникации людей, возникают новые отрасли, подотрасли и институты права, раскрываемые при описании в работах современных ученых через термины: «информационное право», «цифровое право», «виртуальное право»¹. Подобные понятия являются относительно новыми для отечественной юридической науки, их возникновение оправдано необходимостью институционализации и унификации тех отношений, которые становятся типичными и повседневными для большинства людей с учетом быстрого темпа цифровизации. Местом возникновения данных отношений является область виртуального пространства, где так же, как и в реальном мире, происходит взаимодействие людей, совершаются общественно значимые события и явления. Поэтому регулирование подобных отношений с помощью такого социального механизма как право уже не является спорным. Однако триада глобализации, цифровизации и виртуализации общества

¹ См. напр.: *Архипов В. В.* Виртуальное право: основные проблемы нового направления юридических исследований // Известия высших учебных заведений. Правоведение. 2013. № 2 (307). С. 93–114; *Певцова Е. А.* Виртуальное право как новая юридическая конструкция в теории права: идея будущего или реальная действительность? // Вестник Московского государственного областного университета. Серия: Юриспруденция. 2020. № 1. С. 20–28; *Рассолов И. М.* Будущее информационного права: новые подходы // Вестник Московского государственного областного университета. Серия: Юриспруденция. 2018. № 1. С. 71–78; *Шишкин С. Н.* Цифровое право в правовой системе России // Ученые записки Санкт-Петербургского имени В. Б. Бобкова филиала Российской таможенной академии. 2021. № 3 (79). С. 120–123; и др.

стремительно меняет мир, и разработанных методов правового регулирования оказывается недостаточно, когда современные законодатель и правоприменители сталкиваются с новой формой общественной коммуникации – метавселенной. Для того чтобы всесторонне описать компоненты, из которых складывается правопорядок метавселенных, необходимо ответить на вопрос: «Что такое метавселенная и в чем её сущность?».

Автором идеи «метавселенной» является американский писатель-фантаст Нил Стивенсон, именно в его романе «Лавина», изданном в 1992 г., впервые описывается абсолютно уникальное виртуальное пространство, размаху которого было недостаточно термина «виртуальная реальность». Фокусируясь на ключевых моментах данного произведения, отсылка к которым необходима для понимания сущности исследуемого объекта, отметим, что на смену известному достижению техники – компьютеру, именуемому в романе термином «Плоскомир», пришла новая платформа для общения, работы и жизни – «Метавселенная»: здесь люди получили возможность ощущать своё присутствие внутри виртуального трехмерного мира, видеть одновременно как объекты фактической действительности, так и виртуальные объекты и их характеристики благодаря специальным очкам (называемым в романе «гоглы»), воплощаясь внутри киберпространства через свою цифровую копию – аватара. Фактически Н. Стивенсон выступил футурологом, предсказавшим форму развития Интернета и рост значения информационных технологий. В XXI веке данным произведением вдохновились многие крупные корпорации, активно совершенствуя современные компьютерные программы и технические устройства, развивая технологии дополненной и виртуальной реальности. Менее чем через 30 лет появились первые практические решения по воплощению в жизнь идеи «метавселенной», существовавшей исключительно на страницах книги. Доказательством этого является рассмотрение феномена «метавселенная»

через призму кривой Гартнера¹, благодаря которой можно заключить, что триггер инноваций, раскрывающий потенциальную жизнеспособность данной идеи, пришелся на 2021 год и связан с выступлением основателя социальной сети Facebook* Марка Цукерберга на ежегодной конференции компании². Именно здесь были продемонстрированы новые технологические возможности корпорации и дан старт на дальнейшую работу в направлении развития цифровой индустрии «Метавселенной» («Metaverse»), что привело не только к совершенствованию и расширению сфер и способов применения цифровых технологий, но и указало на необходимость правового регулирования ранее не имевших место юридических споров и выявило пробелы в законодательстве разных стран. Подробнее перспективы развития мировой цифровой индустрии и опыт применения метавселенных в различных сферах жизнедеятельности человека будут рассмотрены в третьем параграфе настоящей главы.

Важно оговориться, что составная часть слова «метавселенная» уже употреблялась в таких концепциях как «метафизика», «метаанализ», «метаязык», «метамодерн», «метакогнитивные знания», «метанарратив» переходя из разряда околonaучных в научные вопросы философии, логики, лингвистики, психологии. Анализ данных теорий позволяет говорить о префиксе «мета» как об употребляемом в качестве обозначения обращения к себе, своей сущности либо обращении к более высокому уровню абстракции. «Мета» есть нечто существующее «за», «после» указанной сущности. «Метавселенная» как форма социального мира, существующая за пределами осмысленной реальности повседневной жизни человека, являющейся, по мнению П. Бергера и Т. Лукмана, высшей реальностью, нуждается как всякий вид человеческой деятельности в осмыслении, хабиутализации и

¹ Кривая Гартнера – концепция определения зрелости технологии, предложенная исследовательской компанией Gartner в 1995 году, которая представляет собой графическое отображение пяти стадий, через которые по мере своего развития проходит технология.

* Facebook принадлежит компании Meta, признанной экстремистской организацией и запрещенной в РФ.

² Марк Цукерберг анонсировал новый проект Facebook – МЕТАВСЕЛЕННАЯ. Онлайн-конференция на русском. 30 октября 2021. URL: https://vk.com/video-41485889_456245307 (дата обращения: 29.08.2024).

интерпретации сосуществования этой реальности с реальностью повседневной жизни.

При проведении анализа феномена «метавселенная» хотелось бы обратить внимание на имеющиеся в науке на настоящий момент отдельные определения, сформулированные отечественными и зарубежными учеными.

В первую очередь, большинство ученых, формулируя определение метавселенной, оперируют экономическими категориями, учитывая ценностно-стоимостные характеристики и фактор влияния нового цифрового феномена на экономику отдельных государств в частности и мировую экономику в целом. Так, в работах российских и белорусских исследователей, в том числе таких как А. А. Измайлова, кандидат экономических наук Н. А. Стефанова, О. О. Андирякова, кандидат экономических наук Т. А. Алабина, Х. С. Дзангиева, А. А. Юшковская, кандидат политических наук А. С. Бояшов, кандидат философских наук В. В. Демиров и др., метавселенная рассматривается как новая экономическая система¹, глобальный тренд экономики², цифровой тренд экономики, общества и управления³. Подход к сущности метавселенной как к новой экономической системе, при котором основное внимание уделяется возможностям людей «создавать, обменивать, распоряжаться и потреблять товар в виртуальном пространстве»⁴, поддерживается некоторыми западными специалистами, лидерами крупных компаний, которые в качестве важнейших аспектов метаиндустрии как открытой экосистемы выделяют в первую очередь коммерческую возможность для инвестиций и извлечения прибыли⁵.

¹ Измайлова А. А. Метавселенная как новая экономическая система // Modern Economy Success. 2021. № 6. С. 175–179; Стефанова Н. А., Андирякова О. О. Метавселенная как новая экономическая система // Вестник Екатеринбургского института. 2022. № 2 (58). С. 127–131.

² Алабина Т. А., Дзангиева Х. С., Юшковская А. А. Метавселенная как глобальный тренд экономики // Экономика. Профессия. Бизнес. 2022. № 1. С. 5–12.

³ Бояшов А. С. Метаверс – цифровой тренд экономики, общества и управления: коллективная монография / А. С. Бояшов [и др.]. Минск: ИВЦ Минфина, 2024. 226 с.

⁴ Измайлова А. А. Метавселенная как новая экономическая система // Modern Economy Success. 2021. № 6. С. 176.

⁵ 71 % of executives say the metaverse will be good for business. Here's why // The World Economic Forum. URL: <https://www.weforum.org/stories/2022/04/metaverse-will-be-good-for-business> (дата обращения: 13.04.2025).

Другой угол зрения наблюдается в работах кандидата юридических наук К. С. Евсикова, рассматривающего метавселенную как новую информационную систему, существующую «в форме цифровой платформы и/или социальной сети»¹, при этом в такой системе нормами права должны быть регламентированы «оборот информации и оборот цифровых активов»². В своём исследовании коллектив ученых: кандидат юридических наук С. П. Федоренко, кандидат юридических наук Р. Г. Непранов, кандидат экономических наук Т. М. Шогенов, рассматривая метавселенную и её отдельные части как объекты права, формулируют определение, согласно которому метавселенная есть «взаимосвязанное, взаимозависимое и взаимоподчиненное иммерсивное пространство, в котором происходит интеграция цифрового и физического миров»³. Затрагивая проблемы государственного суверенитета в условиях развития метавселенных и роста влияния на геополитические процессы крупных корпораций, выступающих создателями цифровых сред, кандидат юридических наук Р. А. Середа подчеркивает, что в складывающихся обстоятельствах «придется столкнуться с необходимостью легитимизации властных полномочий новых субъектов, владеющих вычислительными ресурсами и обеспечивающими функционирование метавселенной»⁴. Также интересен взгляд О. Н. Гурова, центральной мыслью в статье которого выступило определение нравственности в качестве базовой категории для выявления пределов технологических изменений. Приводя слова автора, согласимся с тем, что «единый моральный узел, связывающий человеческое и технологическое, физическое и виртуальное... является тем фундаментом, на котором должен

¹ *Евсиков К. С.* Метавселенные как новый объект регулирования для информационного права // Труды по интеллектуальной собственности. 2023. Т. 44, № 1. С. 54.

² Виртуальное право: правовое регулирование отношений в виртуальных вселенных и компьютерных играх / А. С. Юхно, В. В. Архипов, Г. А. Грищенко [и др.] // Искусственные общества. 2023. Т. 18, № 4. DOI: 10.18254/S207751800028941-4.

³ *Федоренко С. П., Непранов Р. Г., Шогенов Т. М.* Актуальные вопросы правового регулирования общественных отношений в постоянно действующем виртуальном пространстве метавселенной // Северо-Кавказский юридический вестник. 2025. № 2. С. 31.

⁴ *Середа Р. А.* Правовая футурология: о конституционализации цифрового пространства // Вестник Академии МВД Республики Беларусь. 2022. № 1 (43). С. 38.

основываться прогресс»¹. О. Н. Гуров, используя отсылку к идее Паноптикона, предложенную И. Бентамом и интерпретированную М. Фуко, характеризует метавселенную как «ещё один способ контроля и наблюдения за людьми, только более инновационный и менее очевидный»². Анализируя данную работу, доктор политических наук С. Н. Федорченко утверждает, что «метавселенная согласно такому видению, – это новая среда для функционирования дисциплинарной власти»³. Тем самым, преломляя метафору первого автора, он указывает на возможность оказания воздействия и применения социального контроля по отношению к пользователям метавселенных со стороны политических и неполитических акторов. Метавселенная рассматривается в данном случае в качестве «социотехнической сферы», при этом формулируется, что она обеспечивает «разрушение четких границ между физической, виртуальной и дополненной реальностью»⁴. В работах указанных исследователей замечен акцент на политико-правовых аспектах рассматриваемого цифрового феномена. В связи с чем невозможно не сказать, что метавселенные не являются аполитичной средой, даже когда речь идет о децентрализованной модели их построения и функционирования на основе технологий искусственного интеллекта, очевидна зависимость от заложенных ценностей и установок разработчиками и заказчиками цифровых платформ.

Не менее важным считаем упомянуть и определение, согласно которому метавселенная – это «платформа технологии распределенного реестра (DLT), которая предлагает децентрализованный способ хранения, проверки и передачи цифровых активов»⁵. В унисон данной мысли кандидат философских наук А. П. Сегал и А. В. Савченко, ставя ряд онтологических,

¹ Гуров О. Н. Метавселенные – из сумерек во тьму перелетая? // Наука телевидения. 2022. Т. 18, № 1. С. 29.

² Там же. С. 36.

³ Федорченко С. Н. Наступление метавселенной: возможности и ограничения цифровых технологий в купировании рисков нацизма // Вестник Московского государственного областного университета. Серия: История и политические науки. 2022. № 3. С. 24.

⁴ Там же. С. 23.

⁵ Барыбина А. З. Цифровые платформы метавселенных как цифровой двойник // Искусственные общества. 2022. Т. 17, № 4.

эпистемологических и аксиологических вопросов, подчеркивают, что метавселенная не является новым пространством или его копией. По их мнению, метавселенная – это модель, подразумевающая «аналог объекта, воспроизведенный по ряду параметров»¹, с технической точки зрения представляющая собой «дальнейшее развитие аппаратно-программного комплекса медиа с усовершенствованием сенсорных интерфейсов, – своего рода WEB.3.0»², что, несмотря на философские вопросы, поставленные в этой и других работах авторов, является описанием феномена через призму технологического подхода. Действительно, с одной стороны, метавселенная, в широком смысле слова, представляет собой новый этап развития информационной индустрии и связана с виртуализацией общественных процессов, относящихся не только к игровым и досуговым мероприятиям (посещение музеев, концертов в виртуальном пространстве), но и образовательным и экономическим формам взаимодействия граждан (получение образование, купля-продажа вещей в метавселенной)³. С другой стороны, алгоритм создания платформ метавселенных переводит нас к «сухому» языку программирования, применению технологий блокчейна – распределенного реестра хранения данных, написанию специальных программ для «жизни» цифровых аватаров, без использования которых метавселенные в принципе теряют возможность к своему воплощению. Оба подхода должны учитываться при формулировании определения, признаков и особенностей метавселенных.

Отметим, что часть ученых, в противоположность ранее указанной позиции, при формулировании определения виртуальной вселенной фокусируется на структурных элементах цифровых сред и использует для их интерпретации пространственные величины и характеристики. Так, кандидат

¹ Сегал А. П., Савченко А. В. Метаверс – как это по-русски? О построении русского сектора метавселенной // Искусственные общества. 2021. Т. 16, № 4. DOI: 10.18254/S207751800017910-0.

² Там же.

³ См. об этом подробнее: Овчинников А. И., Ширинских П. И. Метавселенные и право: вызовы новых технологий в условиях дальнейшего развития Интернета // Вестник юридического факультета Южного федерального университета. 2023. Т. 10. № 2. С. 27–34.

юридических наук Е. В. Холодная рассматривает метавселенную как «направление (область) развития цифровых технологий по формированию цифрового пространства»¹, отмечая при этом в качестве ключевого фактора имитацию присутствия человека внутри виртуального пространства. Имеют место заслуживающие внимания подходы к определению метавселенной как к «коллаборативной открытой гибридной среде смешанной реальности»². При этом ряд других ученых не только дает определение метавселенной в качестве нового информационного или цифрового пространства³, но и указывает на философско-мировоззренческие аспекты новой социотехнической среды. В частности, доктор политических наук, кандидат юридических наук А. Ю. Мамычев рассматривает метадискурс, включающий в себя и формирование новых цифровых пространств, в том числе, метареальности, как один из компонентов неолиберализма – идеологической системы, сформированной с учетом цифровых изменений в обществе. Автор связывает доминирование цифровой реальности с происходящими изменениями в мировоззрении отдельных социальных групп и общества в целом, обозначая при этом корреляцию нового (цифрового) мировоззрения с формированием цифрового пространства⁴. В данном случае важно обратить внимание и на позицию кандидата юридических наук С. П. Федоренко, согласно которой в основе цифровых общественных отношений лежат классические общественные отношения, в связи с чем классические методы правового регулирования применимы и в метавселенной, однако для обеспечения правопорядка в современных условиях требуются не только

¹ Холодная Е. В. О правовой концепции метавселенных // Lex Russica (Русский закон). 2024. Т. 77, № 3 (208). С. 117.

² Гонка А. Следующая версия интернета: как изменится жизнь в метавселенной. // Журнал Forbes. 14 сентября 2021. URL: <https://www.forbes.ru/tekhnologii/439893-sleduasaa-versia-interneta-kak-izmenitsa-zizn-v-metavselennoj?ysclid=m0fbkwvi5230812886> (дата обращения: 29.08.2024).

³ Струнин Д. А. Метавселенная: влияние виртуальных миров на современный бизнес и общество // Молодой ученый. 2025. № 7 (558). С. 15; Мамычев А. Ю. Трансформации современного мировоззрения и нормативных систем: теолого-философский и политико-правовой аспект // Вестник юридического факультета Южного федерального университета. 2023. Т. 10, № 1. С. 59.

⁴ Мамычев А. Ю. Трансформации современного мировоззрения и нормативных систем: теолого-философский и политико-правовой аспект // Вестник юридического факультета Южного федерального университета. 2023. Т. 10, № 1. С. 57–59.

модернизация существующих юридических механизмов и разработка конструктивных предложений для минимизации негативных рисков, но и философско-правовое осмысление нового феномена¹.

В отдельных научных исследованиях можно увидеть применение риск-ориентированного подхода, сводимого к тому, что при определении сущности метавселенной ключевым является описание рисков и угроз, которые таит в себе развитие технологической отрасли в целом и индустрии метавселенных в частности².

Исходя из проведенного анализа существует возможность выделить пять основных подходов к определению феномена «метавселенная», а именно экономический, политико-правовой, технологический, философско-мировоззренческий и риск-ориентированный подходы. При этом рассмотренные работы подтверждают, что большинство ученых едины в подходе к сущности метавселенной как к среде, носящей гибридный, смешанный характер, по сути, одновременно охватывающей и реальный и виртуальный миры, границы между которыми ничтожно малы и практически неощутимы, ввиду того что в виртуальной плоскости, как и в человеческой действительности, происходят существенные для жизни человека события. Данное представление отражает современные тенденции в области движения к шестому технологическому укладу, при котором происходит синтез многих областей знаний и научных направлений, связанных с технологиями искусственного интеллекта, технологиями виртуальной и дополненной реальности, квантовыми исследованиями, био- и нанотехнологиями, в подобных условиях «цифровое общество» станет своего рода завершающим этапом стадии постиндустриального общества, с «заключением в цифру»

¹ Федоренко С. П. Метавселенная как фактор трансформации правового регулирования // Северо-Кавказский юридический вестник. 2023. № 1. С. 56–61; Федоренко С. П., Степанова А. А. Метавселенная, искусственный интеллект – пример цифровизации общественных отношений: проблемы философско-правового осмысления // Форум. 2024. № 1 (31). С. 311–314.

² Ананьев В. Н., Ананьев А. В. Метавселенная Марка Цукерберга с точки зрения теории функциональных систем академика П. К. Анохина // Тенденции развития науки и образования. 2021. № 80-7. С. 6–10; Метавселенная: перспективы создания и социальные последствия / А. С. Ваторопин, С. А. Ваторопин, И. И. Тепляков, Н. Г. Чевтаева // Теория и практика общественного развития. 2022. № 4 (170). С. 19–25.

всех сфер жизни человека, о чем ранее упоминалось в других научных публикациях¹.

Следует обратить внимание, что чаще всего в работах, связанных с исследованием различных аспектов метавселенных, звучат такие словосочетания как «виртуальная вселенная», «виртуальная реальность», «расширенная реальность», «социотехническая реальность», «цифровая реальность», «цифровой мир», «фиджитал-мир», «виртуальное пространство», «киберпространство», в связи с этим перед формулированием авторского определения феномена «метавселенная» и характеристикой его признаков предлагается провести сравнительный анализ указанных терминов, для того чтобы разграничить данные понятия и определить возможность использования их в качестве синонимов или составных компонентов одного термина.

«Цифровой мир» и «цифровая реальность» – это результат развития информационных технологий в XX веке, которые наполнили жизнь современного человека достижениями науки и техники, результатом которых стало создание цифровой сети, то есть сети электросвязи, при которой передача данных на расстояние осуществляется в цифровой форме, а также цифровых устройств (цифровой фотоаппарат, телефон, компьютер и др.). Юридическая наука обогатилась новыми терминами, постепенно находящими своё закрепление в нормативных источниках («цифровые права», «цифровая экономика», «цифровая идентичность», «цифровое равенство», «цифровые доказательства» и др.) и охватывающими широкий спектр отношений, который выходит за рамки исключительно виртуальных объектов и виртуализации в целом. В связи с этим использование рассматриваемых терминов при формировании признаков и определения метавселенной считается не совсем корректным, поскольку они охватывают область уже существующих вещей и отношений более широкого содержания.

¹ Василенко Л. А., Мещерякова Н. Н. Социология цифрового общества. Томск: Национальный исследовательский Томский политехнический университет, 2021. 226 с.; Колчин Е. Ю. К проблеме становления концепции цифрового общества // Центр и периферия. 2025. Т. 20, № 1. С. 57.

Однако именно этот «цифровой мир» или «цифровая реальность» выступают полем для формирования отношений нового свойства и типа.

Далее отметим, что виртуальный мир или мир, альтернативный реальности, позволяющий выбирать любой образ, совершать допустимые компьютерной игрой действия, где место и события носят вымышленный характер, известен достаточно давно. Более совершенной формой данного мира являются многопользовательские онлайн-игры (англ. *MMORPG* – *Massively multiplayer online role-playing game*), создающие условия для совместного развлечения. В данном случае является очевидным, что действия, совершаемые внутри игры, чаще всего не связаны с образом, работой и личностью в реальном мире (за исключением использования многопользовательской онлайн-игры в противоправных, преступных целях¹). Пользователи данных игр не прибегают к решению общих рабочих задач, не имеют возможности переключиться в одно нажатие на концерт или выставку и обратно на игровую платформу, в отличие от ожидаемых возможностей метавселенной. Игра – не более чем своего рода эскапизм, способ отвлечения и релаксации. Поэтому сохранение вымышленного образа здесь считается допустимым, а совершаемые действия – возможными и не нуждающимися в регулировании нормами права, в данном случае достаточно пользовательского соглашения. Здесь мы уже можем применять словосочетания «виртуальное пространство», «киберпространство», описывая поле для действий и решений людей, существующее за счет цифровых платформ и виртуальных объектов, создающих иллюзию присутствия в виртуальном мире. Как можно заметить из представленного анализа смыслообразующих компонентов слова и их лингвистического осмысления, преобладающим над реальной действительностью в рассматриваемом случае является виртуальное, вымышленное содержание, однако данный вывод требует уточнения.

¹ См. об этом подробнее: Овчинников А. И., Ширинских П. И. Обеспечение правопорядка в виртуальной цифровой среде: теоретико-правовые аспекты // Вестник Томского государственного университета. 2025. № 518. С. 220–229.

Формально-юридический подход при рассмотрении соотношения терминов «метавселенная» и «виртуальная реальность» позволил прийти к выводу об их нетождественности. Так, установлено, что существуют отдельные нормативные акты, целью которых являются программно-аппаратные категории и значения, направленные на техническое обеспечение функционирования определенных цифровых и (или) виртуальных сред и систем. Согласно Приказу Минкомсвязи России от 22 сентября 2020 г. № 486 «Об утверждении классификатора программ для электронных вычислительных машин и баз данных» программы виртуальной и дополненной реальности для электронных вычислительных машин и баз данных предназначены для создания виртуальной реальности и для воспроизведения смешанной реальности, создаваемой с помощью компьютера с использованием «дополненных» элементов воспринимаемой реальности, когда реальные объекты монтируются в поле восприятия¹. При этом программно-аппаратный комплекс (далее – ПАК) виртуальной реальности следует рассматривать как инструментальный элемент инфраструктуры (аппаратное звено) виртуальной реальности, в то время как метавселенная представляет собой, в первую очередь и в широком смысле этого слова, новое политическое и правовое пространство, в котором складывается взаимодействие между пользователями и совершаются, в том числе, юридически значимые действия, это возможно как с использованием ПАК виртуальной реальности, так и дополненной, а также смешанной реальности, в связи с чем закономерен вывод о несовпадении терминов «метавселенная» и «виртуальная реальность» в их смысловом значении.

Заключительный блок сравнения приходится на такие термины как «метавселенная» и «киберпространство». Если понятие «метавселенная» впервые прозвучало в романе Н. Стивенсона в 1992 году, то о киберпространстве можно было прочесть восьмью годами ранее в

¹ Об утверждении классификатора программ для электронных вычислительных машин и баз данных: Приказ Минкомсвязи России от 22 сентября 2020 г. № 486 (ред. от 04.12.2023).

художественном произведении «Нейромант» американского писателя-фантаста У. Гибсона 1984 г., в котором оно было передано как некое «графическое представление данных, хранящихся в памяти каждого компьютера, включенного в общечеловеческую сеть... световые лучи в псевдопространстве мозга, кластеры и созвездия данных»¹. В профессиональный же оборот «киберпространство» вошло в связи с созданием британским ученым Т. Бёрнерс-Ли Всемирной «паутины» (World Wide Web, WWW) в 1990-е гг. На этапе становления и развития данной сети господствовал так называемый киберлибертарианский подход², согласно которому «сеть Интернет и её содержимое («контент») не должны быть урегулированы нормами права»³, в основу его регулирования должны были быть положены основы нравственности. На современном этапе развития Интернета такие точки зрения встречаются реже и, конечно, в большей мере нам представляется убедительной позиция, согласно которой Интернет «следует рассматривать как виртуальное пространство, в котором территориальное право, государственная власть и международные отношения играют такую же роль, что и технические изобретения»⁴. Не имея до сих пор официального и единого закрепления определения понятия, само по себе киберпространство представляет часть информационного пространства, в котором действует «уникальный режим физических и виртуальных объектов, средств аппаратного обеспечения (hardware) и программного обслуживания (software), т. е. всех компьютерных сетей в мире, включая сеть “Интернет” и другие сети, обособленные или не подключенные к сети “Интернет”»⁵.

¹ Гибсон У. Нейромант: [пер. с англ. Валерии Ахметьевой и др.]. СПб.: Азбука, 2015. С. 38.

² Основоположителем данного подхода является Дж. Барлоу, автор программного документа «Декларация независимости киберпространства», опубликованного в 1966 г.

³ Штодина Д. Д. Международно-правовой режим киберпространства: позиция США: дис. ... к.ю.н.: 5.1.5 / ФГАОУ ВО «Московский государственный институт международных отношений (университет) Министерства иностранных дел Российской Федерации». М., 2023. С. 4.

⁴ Касенова М. Б. Эволюция концепций трансграничного использования интернета в зарубежной правовой доктрине // Электронное сетевое издание «Международный правовой курьер». URL: https://inter-legal.ru/evolyutsiya-kontseptsij-transgranichnogo-ispolzovaniya-interneta-v-zarubezhnoj-pravovoj-doktrine?ysclid=mpsb3hbfp527159374#_ftn25 (дата обращения: 01.04.2026).

⁵ Иванова К. А., Мылтыкбаев М. Ж., Штодина Д. Д. Понятие киберпространства в международном праве // Правоприменение. 2022. Т. 6, № 4. С. 34.

В контексте настоящего исследования понятия «виртуальное пространство» и «киберпространство» предлагается рассматривать как синонимичные для достижения цели изучения и исследования пространства метавселенных, которое выступает в виде нового, ранее не существовавшего компонента виртуального пространства, оказывающего на него влияние путем изменения форм, способов и средств взаимодействия пользователей, и создающего вытекающие из первого риски, угрозы и вызовы для безопасности личности, общества и государства, а следовательно, требующее правового регулирования.

Следует сказать, что как в своё время требовалось развенчать представление о киберпространстве (виртуальном пространстве) как о так называемом, условном исключительно метафоричном и литературном феномене, аргументируя необходимость правовой ясности и определенности данного термина, так и сегодня перед исследователями, учеными стоит задача о внесении правовой ясности при определении и толковании того, что представляет собой индустрии метавселенных, и каким образом регулировать общественные отношения, складывающиеся в связи с её развитием. Отметим, что с технической точки зрения верхним уровнем Интернета выступают технологии искусственного интеллекта, специальные приложения, действующие на его основе, технологии виртуальной и дополненной реальности, благодаря развитию этого уровня Интернета стало технически возможно обеспечить функционирование нового пространства – пространства метавселенных. На наш взгляд, рассматривать метавселенные вне территориального контекста необоснованно, поскольку контроль над собственным сегментом Интернета закладывает фактическую и юридическую основу для правового регулирования метавселенных в государстве, поэтому образ децентрализованных и самоуправляемых метавселенных звучит не только как угроза государственному суверенитету, но и как наличие суверенитета и независимости самого киберпространства в

условиях того, что метавселенные выступают его составной и быстро развивающейся частью.

В рамках данного исследования устанавливается, что ту часть внешнего мира, которая состоит из набора нулей и единиц – виртуальную реальность – следует считать конструируемой, исходя из инструментов её воплощения. Таким образом, виртуальная реальность предстает в виде конструируемой, а значит управляемой субстанции, однако сохраняющей и, по мере развития информационно-телекоммуникационных средств/устройств и роста применения технологий искусственного интеллекта, увеличивающей элементы непредсказуемого в своём содержании. Появляются новые конструируемые площадки смешанной реальности, где задействуются технологии искусственного интеллекта, виртуальной и дополненной реальности, при этом человек получает возможность ощущать себя полностью существующим как в реальном мире, так и в виртуальном пространстве. Итак, допустимым при исследовании определенных особенностей новых технологических возможностей, описывающих подобное явление, является употребление терминов «смешанная реальность», «расширенная реальность», «фиджитал-мир», «социотехническая реальность» в качестве синонимов. Данные термины охватывают область нового пространства, существование которого оправдано выходящим за рамки привычного взаимодействия людей форматом общения и работы, где преобладающим для совершения необходимых действий и поступков является нахождение в виртуальном пространстве, использование средств дополненной и виртуальной реальности. Описывая подобное пространство – новую реальность – мы говорим о метавселенной или виртуальной вселенной.

Как видно из исследования, техническое и технологическое развитие материализовывают ранее фантастические образы и идеи в жизнь, создавая новые формы общественной действительности, в связи с чем терминов «цифровая реальность», «виртуальная реальность», описывающих уже

существующее развитие информационного пространства, оказывается недостаточно для нового социального феномена, именуемого в современных работах отечественных и зарубежных ученых как «метавселенная».

Итак, метавселенная – это новая экономическая и социальная формация общества, для которой территориальный признак не является основным при формировании сообщества людей, объединенных общими интересами, реализующими совместные задачи в мире виртуальных вещей. Виртуальное пространство как таковое лишено территориальных границ, из-за чего контроль только одного государства и действие определенного национального права ограничены. Внутри виртуального пространства могут находиться люди со всех уголков планеты, при этом в будущем новые информационные технологии расширят возможности человека, позволят преодолеть существующее в физическом мире расстояние путем одного подключения в метавселенную и ощутить благодаря голопортации реальное присутствие другого человека внутри одного общего пространства. Таким образом, метавселенная (виртуальная вселенная) представляет собой трехмерный виртуальный иммерсивный мультисенсорный мир, где взаимодействие людей осуществляется с помощью их цифровых двойников – аватаров, для подключения к которому необходимы специальные средства дополненной и (или) виртуальной реальности, позволяющие в бесшовном режиме переключаться с различных платформ, удовлетворяя социальные, познавательные, материальные и иные потребности человека. Содержание предложенного термина может меняться в зависимости от целей и задач исследований в других областях знаний, поскольку сущность метавселенной, описанная в данном термине, на практике пока не воплощена в полном объеме, существуют лишь её отдельные составные части, выступающие прототипом будущего глобального виртуального пространства. Индустрия метавселенной находится в своём активном развитии, поэтому определение, представленное выше, следует считать толкованием феномена «метавселенная» в узком смысле слова, в широком же смысле в данной

работе под метавселенной предложено понимать область развития информационно-телекоммуникационных и цифровых технологий, объединенных задачами по созданию единой виртуальной платформы для взаимодействия практически неограниченного числа людей (с целью общения, обучения, работы, отдыха и пр.) при помощи средств дополненной и (или) виртуальной реальности посредством погружения каждого участника в иммерсивную мультисенсорную среду.

Таким образом, с точки зрения сущностного подхода к признакам метавселенной относятся следующие свойства и характеристики:

- иммерсивность среды – свойство, при котором человек испытывает эффект погружения в виртуальное пространство;
- мультисенсорность среды – использование при подключении в виртуальную реальность устройств, позволяющих с помощью сенсоров высокого разрешения задействовать все органы чувств человека, в том числе осязание и вестибулярный аппарат, испытывать яркие состояния и эмоции (боль, страх, счастье и др.);
- интероперабельность среды – функциональная совместимость виртуальных платформ, обеспечивающая взаимодействие различных систем и устройств без каких-либо ограничений;
- опосредованность взаимодействия внутри виртуального пространства с другими объектами метавселенной через специальные технические устройства (сканирующие датчики, очки виртуальной реальности, шлем виртуальной реальности и др.);
- использование технологий виртуальной реальности (VR-технологии), дополненной реальности (AR-технологии), смешанной реальности (MR-технологии), технологий искусственного интеллекта и блокчейн-технологий для функционирования пространства виртуальной реальности, обработки и хранения баз данных;
- взаимодействие людей внутри виртуального пространства с помощью их цифровых двойников – аватаров;

- возможность удовлетворять различные потребности человека в социальной и экономической сферах: работать, общаться, совершать сделки, посещать мероприятия, образовательные занятия и пр. с доступом переключения с различных виртуальных площадок в бесшовном режиме;
- доступность для подключения к платформам метавселенной неограниченного числа пользователей.

Следует заметить, что возможны корректировка и расширение данных признаков по мере воплощения концепции «метавселенной» в современном мире.

На сегодняшний день индустрия метавселенных активно развивается, и сфера применения её прототипов охватывает диапазон от видеоигр до государственного управления. Отметим, что первыми платформами виртуальных вселенных были многопользовательские онлайн-игры, которые носили исключительно развлекательный характер. Дальнейшее совершенствование позволило не только расширить сферу применения успешно функционирующих игровых цифровых платформ (например, на платформе Fortnite проводятся различные концертные мероприятия, Second Life стала использоваться в качестве платформы, где осуществляется розничная торговля в виртуальной реальности (VRR)¹), но и создать те, которые стали активно применяться в образовании, медицине, маркетинге и культуре.

Согласно социологическому исследованию, проведенному международной исследовательской компанией Ipsos в рамках подготовки сведений о метавселенных для Всемирного экономического форума 2022 г., были опрошены совершеннолетние граждане 29 стран. По результатам опроса выявлено, в том числе, следующее: большинством респондентов в качестве сфер наиболее перспективных для применения индустрии метавселенных в повседневной жизни были названы «виртуальное обучение

¹ Kuntze R., Crudele T. R., Reynolds D., Matulich E. The rise and fall of virtual reality retailing in Second Life: an avatar's perspective (2013). Journal of Management and Marketing Research. URL: <https://www.researchgate.net/publication/316885577> (дата обращения: 09.03.2025).

(66 %), развлечения в виртуальной реальности (64 %), работа в виртуальной реальности (60 %), ...торговля цифровыми активами (52 %)»¹.

На настоящий момент создание виртуальных учебных кампусов действительно является одним из самых перспективных направлений развития метавселенных. Технологии виртуальной и дополненной реальности встраиваются в образовательный процесс высших учебных заведений по всему миру не только с целью повышения интереса, вовлеченности со стороны студентов и персонализации обучения², но и для «проецирования повседневного или экстраординарного опыта»³, не всегда доступного вне виртуальной среды ввиду того, что объекты и системы, над которым проводятся эксперименты, могут быть «слишком малы, слишком велики или, возможно, слишком опасны для опыта в реальной жизни»⁴.

Особенностью виртуальной и дополненной реальности нового формата, соединяющейся на платформах метавселенных, является наличие очков виртуальной реальности и портативных контролеров в качестве неотъемлемой атрибутики при подключении на занятие. В отличие от существующих цифровых площадок, позволяющих проводить видеоконференции, но не обеспечивающих пространственное 3D-восприятие, доступное с VR-гарнитурой, метавселенные расширяют возможности образовательного процесса. Так, студентами Стэнфордского университета – участниками курса «Virtual People» – отмечается, что новые цифровые технологии позволяют сделать занятия наглядными и полезными. В рамках специального курса, проводимого в метапространстве, ученики, надев очки виртуальной реальности, могли «плавать» среди коралловых

¹ Ipsos: Латиноамериканцы с наибольшим энтузиазмом относятся к метавселенным // Сайт «Bits Media». URL: <https://bits.media/ipsos-latinoamerikantsy-s-naibolshim-entuziazmom-otnosyatsya-k-metavselennym> (дата обращения: 09.03.2025).

² Blanco J. M. Educational metaverse: how technology innovates and makes lessons more engaging // Evergine. URL: <https://evergine.com/educational-metaverse> (дата обращения: 09.03.2025).

³ Morganelli M. Virtual Reality in Education // Southern New Hampshire University. URL: <https://www.snhu.edu/about-us/newsroom/stem/virtual-reality-in-education> (дата обращения: 09.03.2025).

⁴ Там же.

рифов, наблюдая за тем, как изменение климата приводит к разрушению подводной экосистемы¹.

Практическая медицина является одним из ярких примеров применения технологий метавселенных. Ученые уже доказывают возможность их применения в дерматологии, аллергологии, иммунологии, психиатрии и неврологии, как при осуществлении удаленного консультативного приема, так и при проведении специальных процедур (взятие аллергопроб, биопсии, проведения криотерапии)². При этом очевидным является, что факт нахождения врача и пациента в одном городе, субъекте или стране для применения технологий будущего не имеет ключевого значения. Отмечается, что компания VRHealth «разрабатывает медицинские и оздоровительные приложения с использованием технологии XR», а такие медицинские платформы, как VRReliever и VRPhysio, ориентированы «на двигательную, когнитивную, физическую и психологическую реабилитацию, избавление пациентов от болевых ощущений без применения медикаментов»³. Практика операций, диагностики пациентов через виртуальную симуляцию и обучение студентов-медиков происходит и в метапространстве «Johns Hopkins VR for Health», в том числе с применением виртуальной реальности Oxford Medical Simulation (OMS). Здесь состояние и физиологическая реакция виртуальных пациентов изменяется в зависимости от действий обучающихся, что становится возможным благодаря технологиям искусственного интеллекта и помогает сделать обучение наглядным, безопасным и эффективным⁴. Первая операция с использованием технологий дополненной реальности состоялась

¹ MacCormick H. A. Stanford course allows students to learn about virtual reality while fully immersed in VR environments // Stanford Report. URL: <https://news.stanford.edu/stories/2021/11/new-class-among-first-taught-entirely-virtual-reality> (дата обращения: 09.03.2025).

² Метавселенные в медицине: оценка перспектив применения для практического здравоохранения / М. Д. Лагутин, Д. С. Тюфилин, О. С. Кобякова, И. А. Деев // Врач и информационные технологии. 2023. № 2. С. 4–15.

³ 5 израильских компаний, внедряющих в медицину технологии виртуальной и расширенной реальности (VR/AR) // Официальный сайт клиники ArMedical. URL: <https://armedical.co.il/novosti-medsiny/5-izraelskih-kompanij-vnedryayushhih-v-medsinu-tehnologii-virtualnoj-i-rasshirennoj-realnosti-vr-ar> (дата обращения: 09.03.2025).

⁴ VR Simulation at Johns Hopkins University School of Nursing // Oxford Medical Simulation. April 5, 2021. URL: <https://oxfordmedicalsimulation.com/vr-simulation-at-johns-hopkins-university-school-of-nursing> (дата обращения: 09.03.2025).

в июне 2020 г. и была проведена нейрохирургами Университета Джона Хопкинса¹. Наряду с указанными метавселенными для реабилитации пациентов и обучения медицинских работников в области терапии и хирургии также активно развиваются такие виртуальные вселенные как Melbourne XR Lab, Medical Realities VR и др. Как отмечает доктор юридических наук М. Л. Давыдова, в России «возможность установления альтернативного общим правилам порядка оказания телемедицинских услуг появляется в связи с принятием в 2020 г. Федерального закона “Об экспериментальных правовых режимах в сфере цифровых и технологических инноваций в Российской Федерации”»². На настоящий момент в отечественной науке сложился подход, согласно которому дистанционное взаимодействие между врачами и пациентами на площадке метавселенной следует рассматривать как «более технически “продвинутую” форму телемедицины»³.

Такие метавселенные, как Microsoft Mesh, Accenture Metaverse Continuum, PwC Metaverse, используются, в том числе, для создания виртуальных рабочих пространств, проведения тренингов и обучения сотрудников, повышения эффективности командной работы. Так, «компания Accenture с помощью Microsoft Mesh расширяет возможности своего цифрового кампуса One Accenture Park, чтобы повысить качество подготовки и обучения новых сотрудников по всему миру»⁴. Популярно и использование метавселенных в качестве места проведения виртуальных конференций для бизнеса – как среди зарубежных лидеров рынка цифровой индустрии – Alibaba Cloud Metaverse, Xi Rang, Sekond Life, Dubai World Trade Center

¹ Коданева С. И. Правовые аспекты использования метавселенной в медицине и здравоохранении // Социальные и гуманитарные науки. Отечественная и зарубежная литература. Серия 4: Государство и право. 2025. № 2. С. 54.

² Давыдова М. Л. Развитие законодательства о телемедицине: противоречия и тенденции // Актуальные проблемы российского права. 2025. Т. 20, № 7(176). С. 116.

³ Коданева С. И. Правовые аспекты использования метавселенной в медицине и здравоохранении // Социальные и гуманитарные науки. Отечественная и зарубежная литература. Серия 4: Государство и право. 2025. № 2. С. 63.

⁴ Microsoft Mesh // Сайт «Microsoft». URL: <https://www.microsoft.com/ru-ru/microsoft-teams/microsoft-mesh?market=ru> (дата обращения: 09.03.2025).

Authority, так и среди отечественных цифровых площадок, созданных такими компаниями как Volter и Sense Tower.

Ещё одной из актуальных областей применения метавселенных является культурная среда. Отметим, что существенные изменения произошли в период пандемии COVID-19, которая повлияла на образ жизни людей, затронув в числе прочих сферу культуры и туризма. Благодаря развитию технологий виртуальной реальности путешествия стали доступными, несмотря на эпидемиологические ограничения. В пространстве метавселенных стали популярны известные туристические места всего земного шара, открыв для большого числа пользователей доступ к искусству без поездок и перелетов. Так, в период 2020–2023 гг. на платформах метавселенных, которые и после пандемии остались востребованными цифровыми площадками, активно проводились уникальные спектакли, виртуальные туры, музыкальные концерты, недели моды и продажа предметов искусства¹. Отдельного внимания заслуживает и сфера спортивных мероприятий. Отмечается, что «используя свой аватар и иные цифровые профили и модели участия в метавселенной, болельщик имеет новые возможности, например, ходить по полю вместе с игроками и наблюдать за спортивным событием из разных мест, получать всю необходимую информацию о спортсменах, взаимодействовать с другими болельщиками, в том числе с использованием встроенных переводчиков иностранных языков»².

В рамках настоящего исследования интерес вызывает также такая сфера применения индустрии метавселенных как государственное управление. Следует обратить внимание, что для использования виртуальных вселенных в этой области создаются цифровые близнецы городов. Например, «технологическую основу московской метавселенной составила

¹ *Watson T.* How the artists and galleries can take advantage of the metaverse // Skywell Software. URL: <https://skywell.software/blog/metaverse-the-future-of-art> (дата обращения: 09.03.2025).

² *Минбалева А. В., Титова Е. В.* Правовые проблемы и риски проведения спортивных мероприятий в метавселенной // Человек. Спорт. Медицина. 2023. Т. 23, № S1. С. 138.

функционирующая с 2019 г. цифровая копия города площадью свыше 2,5 тыс. кв. км»¹, цифровой клон Шанхая был создан специалистами пекинской компании «51World» на площади свыше 3,7 тыс. кв. км², и, конечно же, известным первым цифровым двойником государства стала 3D-модель Сингапура³.

На наш взгляд, состояние упорядоченности общественных отношений и предсказуемости последствий совершения определенных действий в виртуальной реальности образует сущность правопорядка, механизм осуществления которого необходимо разработать ввиду того, что складывающиеся внутри виртуального пространства общественные отношения обладают своей спецификой и экстерриториальностью, поэтому действующих норм и принципов национального права оказывается недостаточно при возникновении определенных казусов, требующих правовой определенности. Следует подчеркнуть, что традиционные методы правового регулирования не способны эффективно воздействовать и влиять на складывающиеся в виртуальном мире новые группы общественных отношений, в том числе и возникающие при коммуникации в метавселенных, поэтому только нормы опережающего правотворчества позволят государству оставаться главенствующим звеном в разработке и регулировании правовой действительности в условиях растущей виртуализации общественных отношений. При этом децентрализация управления метавселенными, по авторскому мнению, будет иметь крайне негативные последствия. В случае отсутствия мер опережающего правотворчества сетевые сообщества наравне с государством смогут осуществлять разработку общеобязательных правил поведения, действие которых будет распространяться на отношения,

¹ Рейтинг инновационной привлекательности мировых городов: 2024 / Е. С. Куценко, Л. М. Гохберг (рук. авт. колл.), В. О. Боос и др.; под ред. Л. М. Гохберга, Е. С. Куценко; Нац. исслед. ун-т «Высшая школа экономики». М.: ИСИЭЗ ВШЭ, 2024. С. 282.

² *Weir-McCall D.* 51World creates digital twin of the entire city of Shanghai // Unreal Engine. URL: <https://www.unrealengine.com/en-US/spotlights/51world-creates-digital-twin-of-the-entire-city-of-shanghai> (дата обращения: 09.03.2025).

³ *Walker A.* Singapore's digital twin – from science fiction to hi-tech reality // Infrastructure Global. URL: <https://infra.global/singapores-digital-twin-from-science-fiction-to-hi-tech-reality> (дата обращения: 09.03.2025).

складывающиеся внутри виртуального пространства, при этом не подчиняясь общим нормам права, применимым к схожим ситуациям, которые происходят в физическом мире. Поэтому вопрос существующего и (или) должного правопорядка метавселенных ещё более сложный, чем само определение данного феномена. Категория «правопорядок метавселенных» в узком значении сводится к поиску пределов применения права к отношениям, складывающимся внутри рассматриваемого пространства смешанной реальности. Для определения семантических пределов в первую очередь требуется рассмотреть метавселенную с юридической точки зрения: обозначить виды общественных отношений, существующие внутри пространства метавселенной, определить объекты, субъекты и содержание данных правоотношений.

В результате взаимодействия в метавселенной между участниками общественных отношений складываются определенные социальные связи, при которых у лиц появляются специальные субъективные права и юридические обязанности по отношению друг к другу. К данным участникам следует отнести пользователей (физические лица), разработчиков программного обеспечения, цифровых платформ и программ, необходимых для их функционирования (физические и юридические лица), заказчиков (чаще всего крупные корпорации), государства. К объектам относятся виртуально существующие внутри пространства метавселенной оцифрованные (воплощенные с помощью 3D-сканирования цифровые дубли реальных объектов) или созданные с помощью компьютерной графики (не имеющие физического аналога) предметы, обладающие своей ценностной характеристикой, в том числе цифровые копии человека (аватары). По своей сути отношения, складывающиеся внутри метапространства между перечисленными субъектами, представляют собой общерегулятивные правоотношения. То есть такие связи, в которых «круг и управомоченных, и обязанных лиц... предельно широк и персонально не определен: каждый

наделен и правами, и обязанностями, является и управомоченной, и обязанной стороной»¹.

Содержание возможных отношений внутри пространства метавселенной сводится к взаимодействию людей, управляющими аватарами, взаимодействию пользователей и разработчиков, заказчиков и разработчиков, государства и разработчиков. Соответственно, для обеспечения защиты прав и свобод граждан и безопасности государства внутри метапространства, требуется правовое регулирование отношений, складывающихся между перечисленными субъектами, что предлагается рассмотреть подробнее во второй главе.

Таким образом, в результате проведенного анализа выделено пять основных подходов к определению феномена «метавселенная», а именно: экономический, политико-правовой, технологический, философско-мировоззренческий и риск-ориентированный подходы. Концептуальная модель виртуальной вселенной выражается в совокупности таких признаков, как, во-первых, высокая степень погружения, во-вторых, использование при подключении в виртуальную реальность устройств, позволяющих с помощью сенсоров высокого разрешения задействовать все органы чувств человека, в том числе осязание и вестибулярный аппарат, и, в-третьих, функциональная совместимость виртуальных платформ, обеспечивающая взаимодействие различных систем и устройств без каких-либо ограничений, что позволяет обеспечивать взаимодействие людей с объектами данного мира с помощью их аватаров (цифровых копий либо цифровых двойников), в том числе посредством использования специальных технических устройств (сканирующие датчики, очки виртуальной реальности, шлем виртуальной реальности и др.) с доступом переключения с одной цифровой площадки на другую в бесшовном режиме для реализации социальных, познавательных, материальных и иных потребностей человека, при этом совокупность

¹ Теория государства и права: учебник для юридических вузов и факультетов / под ред. В. Б. Исакова. М.: Норма: ИНФРА-М, 2020. С. 308.

перечисленных признаков в своём единстве отражает сущность метавселенной. С точки зрения права метавселенная представляет собой, с одной стороны, новую форму социальной реальности, с другой стороны, сложный объект общественных отношений, находящийся на рубеже материального и виртуального миров, соединяющий их в одно общее пространство, которое требует правового регулирования, поскольку действия, совершаемые в метавселенной, способны оказывать воздействие на объекты реальной действительности. Метавселенная есть действующее на основе технологий виртуальной и (или) дополненной реальности трехмерное иммерсивное мультисенсорное пространство, в котором взаимодействие пользователей опосредовано использованием цифровых аватаров (цифровых копий или двойников человека) с возможным применением специальных технических устройств (сканирующие датчики, очки виртуальной реальности, шлем виртуальной реальности и пр.), при котором между субъектами (пользователями, разработчиками, заказчиками и другими участниками) происходит взаимодействие, влекущее правовые последствия, связанные с возникновением, изменением или прекращением субъективных прав и обязанностей.

Установлено, что виртуальная реальность предстает в виде конструируемой, а значит, управляемой субстанции, однако сохраняющей и, по мере развития ИКТ и роста применения технологий искусственного интеллекта, увеличивающей элементы непредсказуемого в своем содержании. Появляются новые конструируемые площадки смешанной реальности, где задействуются технологии искусственного интеллекта, виртуальной и дополненной реальности, при этом человек получает возможность ощущать себя полностью существующим как в реальном мире, так и в виртуальном пространстве. Помимо этого, обозначено, что отсутствие мер опережающего правотворчества может привести к децентрализованному управлению метавселенными, при котором сетевые сообщества наравне с государством смогут осуществлять разработку общеобязательных правил

поведения, действие которых будет распространяться на отношения, складывающиеся внутри виртуального пространства, при этом не подчиняясь общим нормам права, применимым к схожим ситуациям, которые происходят в физическом мире.

§ 1.3. Правовое регулирование метавселенных в современных государствах: сравнительно-правовой анализ¹

Освещение проблемы правового регулирования пространства метавселенных как нового социокультурного феномена и результата развития в современном мире информационно-коммуникационных технологий следует начать с анализа международного регулирования Интернета как основы функционирования новых мультисенсорных иммерсивных сред.

Правовой базис формирования общих принципов регулирования киберпространства был заложен с принятием следующих документов, отразивших необходимость консолидированных действий различных акторов по управлению Интернетом: Конвенция о преступности в сфере компьютерной информации ETS N 185 (Будапешт, 23 ноября 2001 г.), Декларация принципов построения информационного общества: глобальная задача в новом тысячелетии (Женева, 12 декабря 2003 г.), Тунисская программа для информационного общества (Тунис, 15 ноября 2005 г.). Данные документы заложили основу в признании киберпространства объектом правового регулирования, в том числе для обеспечения стабильности и безопасности сети Интернет. Важно указать, что на момент их принятия глобальная сеть рассматривалась в большей степени как новое средство связи, публичный ресурс глобального масштаба, в связи с чем

¹ В настоящем исследовании в отдельных случаях упоминаются нормативно-правовые акты государств, которые на момент написания работы включены в Перечень иностранных государств и территорий, совершающих недружественные действия в отношении Российской Федерации, российских юридических и физических лиц. Обращаем внимание, что в тексте настоящей работы указанные ссылки используются в информативных или сравнительно-правовых целях. См. подробнее: Об утверждении перечня иностранных государств и территорий, совершающих недружественные действия в отношении Российской Федерации, российских юридических и физических лиц: Распоряжение Правительства РФ от 05.03.2022 № 430-р, ред. от 29.10.2022 // СЗ РФ. 2022. № 11. Ст. 1748.

указанные документы могли охватить своим регулированием лишь отдельные вопросы работы и развития Интернета. На переходном этапе 2010-х гг. политика управления Интернетом от первоначального формирования цифрового домена к развитию глобального цифрового пространства, в котором границы государственного влияния подвержены максимальному воздействию со стороны негосударственных акторов и других государств, формировалась с учетом борьбы «между различными подходами к международно-правовому регулированию информационного пространства»¹.

В связи с усилением борьбы за цифровое лидерство современное развитие Интернета, в частности создание и функционирование индустрии метавселенных, несмотря на их первоначальную идею функционирования как децентрализованных пространств, сложно представить как объект международного правового регулирования, ввиду двух обстоятельств. Во-первых, государства нацелены на сохранение контроля над частью информационного пространства либо на контроль над всем цифровым пространством. Во-вторых, в гонку влияния на процессы, происходящие в цифровом пространстве, вступают и негосударственные акторы, власть которых усиливается с учетом развития блокчейн-технологий и децентрализованных цифровых систем.

При этом отмечается, что принимаемые реальные меры в существующей геополитической ситуации, связанные с созданием ситуации нестабильности функционирования глобальной сети Интернет и отключением корневых российских сервисов, явно противоречат положениям, нашедшим свое отражение в докладе Рабочей группы открытого состава по достижениям в сфере информатизации и телекоммуникаций в контексте международной безопасности ООН (A/75/816, 18 марта 2021 г.), где говорится, что «государства не должны использовать посредников для совершения международно-противоправных деяний с применением ИКТ и

¹ Рамич М. С., Пискунов Д. А. Секьюритизация информационного пространства: от конструирования норм до создания правовых режимов // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Международные отношения. 2022. Т. 22, № 2. С. 245.

должны стремиться обеспечить, чтобы их территория не использовалась для совершения таких деяний негосударственными субъектами, действующими по указанию государства или под его контролем, а также отмечена ответственность государств в отношении субъектов, принадлежащих государству или находящихся под его контролем»¹.

Подобное позволяет утверждать, что рекомендательные акты международных организаций и других межгосударственных объединений, которые по сложившемуся опыту служат основой для последующих юридических норм международного права, лишь косвенно могут регулировать общественные отношения, складывающиеся и в метавселенных. Подчеркнем, что современный этап функционирования Интернета позволяет говорить о нем как о правовом и политическом экстерриториальном пространстве. Переход от традиционного представления об Интернете к экосистемам и метавселенным, функционирующим на основе современных цифровых технологий, позволяет утверждать, что при дальнейшем развитии рассматриваемой сферы ключевым вызовом для любого современного государства в рамках обеспечения национальной безопасности и защиты персональных данных граждан станет возрастающая роль и влияние правительств и транснациональных компаний на развитие отечественного сегмента Интернета. В связи с чем, несмотря на создание технических норм в области метавселенных, в частности, на настоящий момент в рамках работы Международного союза электросвязи (МСЭ) создана и действует платформа «Глобальная инициатива по виртуальным мирам – открытие *CitiVerse*», а в период с 2022 по 2024 г. МСЭ было подготовлено более 50 различных международных аналитических докладов и документов, включая технические сертификации, касающихся как технических, так и

¹ Аналитический доклад «Правовое управление киберпространством в целях устойчивого развития» д.ю.н. Терентьевой Л. В., доц., проф. кафедры международного частного права Университета имени О. Е. Кутафина (МГЮА). URL: https://consortium.msal.ru/wp-content/uploads/2024/07/PUR_5-AD_Terenteva_Pravovoe-upravlenie-kiberprostranstvom-1.pdf (дата обращения: 05.09.2025).

правовых аспектов метавселенной¹, всё же с правовой точки зрения распространенной и действенной мерой для обеспечения государственного суверенитета и защиты персональных данных чаще всего служат нормы-запреты и нормы-ограничения, призванные в консервативной форме снизить риски и угрозы для государственной безопасности, что приводит к цифровой изоляции и замкнутости государств при стремлении сохранить влияние над национальным сегментом Интернета в условиях расширения влияния других государств, использующих децентрализованный принцип развития метавселенных.

Помимо этого, как было отмечено ранее, субъектами, от которых исходят кибер-угрозы, являются не только иностранные правительства, но и транснациональные корпорации, роль и значимость внутренней политики которых приобретает возрастающее значение в правовом регулировании складывающихся общественных отношений в новой виртуальной цифровой среде. Соответственно, угроза потери государством статуса монополиста в сфере правотворчества является вполне реальной в условиях развития децентрализованных метавселенных. Данные вызовы в комплексе с малой эффективностью существующих правовых механизмов в области регулирования новых общественных отношений дают возможность представить собственную теоретико-правовую концепцию оптимального государственного правового режима метавселенных в Российской Федерации. Однако для того чтобы предложения, связанные с национально приемлемыми способами, как технологического внедрения, так и правового закрепления метавселенных, были аргументированно изложены, предлагается подробнее остановиться на изучении зарубежного опыта развития метавселенных и особенностях правового регулирования складывающихся в них общественных отношений.

¹ Севергин А. Д. Метавселенная в контексте международно-правового и национально-правового регулирования: дис. ... к.ю.н.: 5.1.5 / ФГБОУ ВО «Санкт-Петербургский государственный университет». СПб., 2026. С. 7–8.

Анализ развития индустрии метавселенных в мире позволил сделать вывод о существовании трех групп государств: государства, в которых не наблюдается активного развития индустрии метавселенных; государства, в которых использование иностранных цифровых платформ ограничено, а развитие собственных метавселенных возможно при условии соблюдения действующего законодательства; государства, в которых развитие и использование платформ метавселенных законодательно не ограничено и (или) зачастую не урегулировано.

Существует ряд европейских стран, образующих первую группу государств, в которых развитию индустрии метавселенных предшествует поиск оптимального способа правового регулирования, для них свойственен риск-ориентированный подход к внедрению новых технологий и развитию данной индустрии. Подобное обусловлено стремлением «найти баланс между экономической конкурентоспособностью, технологическим прогрессом и сохранением европейских ценностей»¹. В рамках настоящего исследования хотелось бы остановиться на двух документах, связанных с определением сущности метавселенной и особенностями правового регулирования данных пространств. Так, следует заметить, что во многих международных документах виртуальные миры рассматриваются как составная или основополагающая часть метавселенной. В частности, на уровне Европейского союза в Резолюции Европейского парламента от 17 января 2024 г. «О политических последствиях развития виртуальных миров: вопросы гражданского, корпоративного, коммерческого права и права интеллектуальной собственности» указывается, что под виртуальными мирами понимаются «постоянные иммерсивные среды, основанные на технологиях, включая 3D и расширенную реальность, которые позволяют объединить физический и цифровой миры в реальном времени для

¹ Extended Reality: Frankreich als führende Start-up-Nation im Metaverse – Frankreichs Ambitionen und der aktuelle Stand // Xpert.Digital. URL: <https://xpert.digital/metaverse-frankreich> (дата обращения: 26.01.2025).

различных целей, таких как проектирование, моделирование, сотрудничество, обучение, общение, совершение сделок или развлечения»¹.

Также заслуживает внимания документ, принятый Парламентской ассамблеей Совета Европы 4 октября 2024 г. под следующим названием: Резолюция «Риски и возможности метавселенной» (Risks and opportunities of the metaverse). Здесь отмечаются социальные преимущества метавселенных, включая новые возможности интерактивного присутствия на рабочих и общественных собраниях «для тех, кто в настоящее время изолирован из-за своего местоположения или отсутствия мобильности, здоровья или финансовых средств»². Однако в данном документе рисков рассматриваемых технологических инноваций перечислено гораздо больше. Они включают в себя проблемы привлечения к ответственности за преступное поведение в метавселенной, угрозы деструктивного воздействия в метавселенной с применением контроля над мнениями и социальным поведением населения, а также риски цифровой дискриминации и усиления социального неравенства из-за высокой стоимости технологий. Ключевое, на что обращается внимание Ассамблей, заключается в потенциальной недостаточности саморегулирования общественных отношений, складывающихся в метавселенных или возникающих из-за их развития (п. 5). Соответственно, Евросоюз выстраивает правовую политику в сфере метавселенных таким образом, что развитию индустрии метавселенных и её внедрению во многие сферы жизни общества будет предшествовать сбалансированное правовое регулирование. Однако стоит отметить, что на настоящий момент в своем большинстве разрабатываемые и принимаемые акты направлены на создание комплексного регулирования цифрового пространства, в связи с чем существующие документы не охватывают специфику метавселенных в полной мере.

¹ Resolution (EU) № 2023/2062(INI) of 17 January 2024 on policy implications of the development of virtual worlds – civil, company, commercial and intellectual property law issues // European Parliament. URL: [https://oeil.europarl.europa.eu/oeil/en/procedure-file?reference=2023/2062\(INI\)](https://oeil.europarl.europa.eu/oeil/en/procedure-file?reference=2023/2062(INI)) (дата обращения: 01.04.2026).

² Risks and opportunities of the metaverse. Resolution 2578 (2024) // Parliamentary Assembly of the Council of Europe. URL: <https://pace.coe.int/en/files/33907/html> (дата обращения: 09.01.2025).

Ко второй группе относятся те государства, в которых использование существующих метавселенных может быть ограничено ввиду политических и религиозных убеждений. В данном случае необходимо обратить внимание, что на применимые в государстве способы и методы правового регулирования цифровых отношений, под которыми понимаются, в том числе, и общественные отношения, возникающие в результате взаимодействия пользователей внутри метавселенной, оказывает свое влияние действующий в государстве политический режим. Отмечается, что к государствам, использующим «авторитарные методы регулирования отношений в собственном цифровом пространстве», относятся Китай, Саудовская Аравия, Иран¹. Согласно позиции кандидата экономических наук А. Н. Ващекина и А. В. Дзедзинского, подобные методы не являются эффективными, они провоцируют конфликт между государственными специализированными органами и сетевыми гражданами. Справедливо будет отметить, что, несмотря на факт авторитарности и приоритета публичных интересов, проецирование традиционных методов правового регулирования в цифровой среде на складывающиеся в ней отношения не может обладать ожидаемым действенным результатом, в связи с чем даже в указанных странах существуют отступления от общих правил с целью сохранения эффективного функционирования социальной и экономической сфер государства. Так, в Китае «власти, заблокировавшие большинство западных сервисов, не решились на блокировку браузера Safari из-за его исключительной важности для адекватного функционирования популярных в этой стране девайсов Apple»².

При этом в ходе изучения действующего законодательства, практики его применения и механизмов, способствующих появлению и совершенствованию перспективных отраслей и технологий, мы можем наблюдать в таких странах рост и развитие собственных цифровых сервисов

¹ Ващекин А. Н., Дзедзинский А. В. Проблемы правового регулирования отношений в цифровом пространстве // Правосудие. 2020. Т. 2, № 2. С. 139.

² Там же. С. 138.

и платформ метавселенных, где разработчиками и (или) заказчиками виртуальных вселенных преимущественно выступают государственные органы и государственные учреждения.

В частности, примерами таких метавселенных выступают Dubai Metaverse (заказчик – Правительство Дубая), Virtual Singapore (заказчик – Управление земельных ресурсов Сингапура, исполнитель – компания «Bentley Systems»), SMU Virtual Campus (заказчик, исполнитель – Сингапурский университет управления), Cultural Universe (заказчик – Министерство культуры Саудовской Аравии, исполнители – компании DroppGroup и Oracle), MetaHKUST (заказчик – Гонконгский университет науки и технологий)¹ и др.

В результате ко второй группе государств можно отнести такие страны как Иран, Китай, Саудовская Аравия, ОАЭ. Здесь обеспечение цифрового суверенитета страны является приоритетной государственной задачей, что отражается и на выборе оптимального способа правового регулирования (между дозволяющими, обязывающими и запрещающими нормами), который исходит из общественных интересов и ценностей. Таким образом, в странах, где приоритетным направлением государственной политики является защита публичных интересов и сохранение социокультурной целостности, применяется социально-солидаристский (разрешительный) тип правового регулирования общественных отношений, складывающихся в метавселенной. Он выражается в преимущественном использовании норм-запретов в отношении субъектов, взаимодействующих в метапространстве, включая строгую формальную определенность и регламентированность. Однако это не отождествляется с абсолютным запретом цифровой трансформации как таковой. В данном случае подразумевается согласованность внедряемых цифровых новшеств с уже существующими в обществе институтами, их устойчивое и поэтапное развитие. Здесь происходит цифровая модернизация,

¹ См. об этом подробнее: *Ширинских П. И.* Развитие индустрии метавселенных сквозь призму права: компаративистский подход // *Философия права.* 2025. № 3 (114). С. 13–19.

а не цифровая революция. Следует отметить влияние консервативно-правовой идеологии на формирование политики развития метавселенных в данных государствах, выраженное в том числе в виде фактического закрепления национального (централизованного) пути развития метавселенных. На примере рассматриваемых стран также выявлено сохранение первостепенной роли и значимости государственных акторов при правовом регулировании общественных отношений, складывающихся в метавселенных, направленное на обеспечение правопорядка в государстве в связи с их развитием, путем использования императивного метода правового регулирования и соответствующих ему обязывающих и запрещающих способов правового регулирования.

Остановимся более детально на особенностях функционирования метавселенных с точки зрения их правового закрепления и регулирования на примере Китая. В соответствии с 14-м пятилетним планом национального и социального развития Китайской Народной Республики, принятым 12 марта 2021 г., в качестве одной из стратегических задач было обозначено ускорение цифрового развития страны, в частности, создание цифровой экосистемы, применение цифровых технологий в сфере управленческих услуг, построение «умных городов» и «цифровых деревень», функционально доступных с использованием технологий виртуальной и дополненной реальности¹. В утвержденном 15-м пятилетним плане национального и социального развития Китайской Народной Республики (2026–2030 гг.) в рамках продолжения строительства «Цифрового Китая» предложено «активизировать инновационную деятельность в области искусственного интеллекта и других цифровых и интеллектуальных технологий, стремиться

¹ Outline of the 14th Five-Year Plan (2021-2025) for National Economic and Social Development and Vision 2035 of the People's Republic of China // Fujian Provincial People's Government. URL: https://fujian.gov.cn/english/news/202108/t20210809_5665713.htm (дата обращения: 09.01.2025).

к совершению прорывов в фундаментальных теориях и ключевых технологиях»¹.

При этом описанное направление развития ориентировано на внутренний инновационный рынок Китая. Так, сложность процедуры получения разрешения на регистрацию цифровой платформы, включающая в себя наличие сертификата ICP – специальной лицензии поставщика интернет-контента, выдаваемой Министерством промышленности и информационных технологий Китая, а также существование системы контроля Интернета в Китае (так называемый «Великий китайский файрвол»), которая блокирует любой запрещенный контент, делает рынок цифровой индустрии закрытым для зарубежных организаций. При этом имеющие место быть ограничения касаются метавселенных, разработчиками которых являются не только иностранные корпорации, но и собственные компании. Так, кандидат экономических наук Р. Г. Мальсагова в своем исследовании отмечает, что «китайские власти усиленно работают над законодательными и технологическими ограничениями в отношении функциональности метавселенных, пытаясь сделать полностью подконтрольным или централизованным то, что во всем мире было задумано как децентрализованное»². В частности, отмечается, что компания Baidu, являющаяся разработчиком метавселенной Xi Rang, «нацелена на создание исключительно некоммерческой платформы»³. Подобное связано с необходимостью соблюдения требований, установленных в Китае. В частности, о недопустимости использования криптовалюты в качестве средства платежа, в том числе и внутри метавселенной, свидетельствуют запреты, установленные на законодательном уровне. Так, ст. 19 Закона «О Народном банке Китая» 1995 г. предусмотрено, что «ни одна организация

¹ Предложения ЦК КПК по разработке 15-й пятилетней программы народнохозяйственного и социального развития: приняты 4-м пленумом ЦК КПК 20-го созыва 23 октября 2025 г. URL: <https://prorivists.org/wp-content/uploads/2025/11/15-5.pdf> (дата обращения: 19.01.2026).

² Мальсагова Р. Г. Зарубежный опыт создания и развития метавселенных на примере Китая // Финансовые рынки и банки. 2023. № 9. С. 95.

³ Там же. С. 100.

либо частное лицо не вправе печатать или распространять какие-либо купоны в качестве заменителей действующей национальной валюты»¹. Также «Уведомление о дальнейшем предотвращении и устранении спекулятивных рисков операций с виртуальной валютой», которое было опубликовано НБК 15 сентября 2021 г., устанавливает, что «виртуальная валюта не имеет того же правового статуса, что и законная валюта, ... не должна и не может использоваться как валюта на рынке»². В октябре 2021 года при Китайской ассоциации мобильной связи была создана «первая отраслевая организация по регулированию метавселенной в стране, которая стремится продвигать устойчивое развитие метавселенной – комитет индустрии метавселенной»³, а уже через месяц принята соответствующая Декларация индустрии метавселенной.

Фактически консервативный подход к сфере развития цифровых технологий в Китае, выраженный в государственном регулировании через совокупность приведенных способов и механизмов правового регулирования, нашедших свое отражение в обозначенных выше правовых нормах, позволяет определить складывающийся тип правового режима метавселенных в Китае, а также в ранее указанных странах, относящихся ко второй группе государств, в которых использование метавселенных может быть ограничено ввиду политических и религиозных убеждений, как императивный (консервативный) правовой режим метавселенных. Природа его формирования и применения в данных государствах связана с признанием первостепенной роли фундаментальных принципов консерватизма и этатизма в условиях формирования правового режима объектов, развивающихся в новой цифровой реальности, что выражается в первостепенной роли государства в любой социальной среде, в том числе и

¹ Закон «О Народном Банке КНР» // Russian.China.ORG.CN. URL: http://russian.china.org.cn/links/txt/2007-09/25/content_8946699_2.htm (дата обращения: 26.01.2025).

² Notice on Further Preventing and Dealing with Risks of Speculation in Virtual Currency Transactions (Yinfa [2021] No. 237) // Gov.Cn. URL: https://www.gov.cn/zhengce/zhengceku/2021-10/08/content_5641404.htm (дата обращения: 26.01.2025).

³ Метавселенные придут с Востока // Научно-технический центр ФГУП «ГРЦЧ». URL: https://rdc.grfc.ru/2022/03/metaverse_regulation (дата обращения: 01.04.2026).

виртуальной, и признании его в качестве единственного источника власти и принуждения. Общественные отношения, складывающиеся в метавселенных, в рамках императивного (консервативного) правового режима интегрируются в общую систему права через традиционные институты, а не становятся самостоятельно регулируемым объектом внутри пространственно-платформенных решений заказчиков, разработчиков и пользователей.

У стран, относящихся к третьей группе государств, в которых развитие и использование платформ метавселенных не ограничено, нет прямой цели снизить зависимость от иностранных корпораций, которую мы можем усматривать в государствах, где внешняя и внутренняя политика направлена на поддержание национального рынка метаиндустрии, в том числе для создания конкурентоспособной цифровой среды и предотвращения навязанной кампании со стороны лидирующих зарубежных цифровых площадок. Отсутствие этого усмотрения при проведении сегодняшнего анализа обусловлено наличием уже ранее поставленных задач по стратегическому лидерству в области развития информационно-телекоммуникационных технологий, включая технологии искусственного интеллекта, виртуальной и дополненной реальности. Например, в США был разработан ряд нормативных документов, подтверждающих стремление к лидерству в сфере искусственного интеллекта и объявление такового в качестве стратегического приоритета страны¹. В Великобритании, которая является родиной известных в мире программирования и искусственного интеллекта Ады Лавлейс и Алана Тьюринга, в национальной стратегии развития искусственного интеллекта 2021 г. (National AI Strategy) также были обозначены амбициозные планы по развитию информационно-телекоммуникационных технологий, включая использование такого

¹ Бирюков П. Н. Деятельность США в сфере использования искусственного интеллекта // Вестник Воронежского государственного университета. Серия: Право. 2019. № 3 (38). С. 325.

механизма регулирования как «проинновационный подход, который стимулирует процветания и укрепляет доверие к использованию ИИ»¹.

Заслуживающим внимания является анализ развития индустрии метавселенных в Южной Корее, которая стала одной из стран, где развитие метавселенных стало полномасштабным направлением с экономической, образовательной, культурной точек зрения. Как пишет корейский культуролог Ли Дон Хун в статье «Идентичность и сообщество в эпоху виртуальной реальности», «метавселенная создает новые формы общности, не основанные на теле, языке или географии. В этом и заключается её утопичность: она освобождает от ограничений – но и требует нового кодекса существования»². Отмечается, что «корейское агентство по развитию информационно-коммуникационной индустрии в 2021 году сформировало 25 организаций и компаний в «Альянс Метавселенной» для создания экосистемы метавселенной под руководством частного сектора посредством сотрудничества правительства и бизнеса, реализуя открытую платформу метавселенной в различных областях реальности и виртуальности»³. Позднее, в 2023 г. сообщалось, что в Южной Корее был создан Фонд развития метавселенных, в бюджет которого Правительством проинвестировано около 18,1 млн долларов⁴. Таким образом, государство активно стимулирует развитие метавселенной, при этом не спешит принимать акты, направленные на правовое регулирование данной индустрии, как видится, с целью создания более гибкого подхода и не допущения установления правовых барьеров для технологического развития метавселенных. При этом такие анонсируемые документы как проект основных этических принципов, которые являются основополагающими для

¹ National AI Strategy // Сайт «GOV.UK». URL: https://assets.publishing.service.gov.uk/media/614db4d1e90e077a2cbdf3c4/National_AI_Strategy_-_PDF_version.pdf (дата обращения: 19.01.2025).

² Метавселенная Южной Кореи: от страны утренней свежести к киберутопии. URL: <https://knife.media/metavselennaya-yuzhnoj-korei> (дата обращения: 01.04.2026).

³ Метавселенные придут с Востока // Научно-технический центр ФГУП «ГРЦЧ». URL: https://rdc.grfc.ru/2022/03/metaverse_regulation (дата обращения: 01.04.2026).

⁴ См. подробнее: Южная Корея вложит 30 миллионов долларов в метавселенные // Российский центр оборота прав на результаты творческой деятельности. URL: <https://xn--hlapes.xn--plai/about/press/yuzhnaya-koreya-vlozhit-30-millionov-dollarov-v-metavselennye> (дата обращения: 01.04.2026).

развития и участия в метавселенной, или закон о продвижении индустрии метавселенной¹ в своем единстве направлены на неприменение аналогии игровых ограничений к пространствам метавселенных, что подтверждается озвученной позицией Пак Юн Кю, генерального директора Управления политики в области ИКТ Министерства науки и информационно-коммуникационных технологий (MSIT) Южной Кореи².

Аналогичного подхода придерживается и Япония. Существующая в данном государстве Ассоциация метавселенной – Japan Metaverse Association (JMA) «осуществляет деятельность по распространению услуг и технологий в метавселенной, поощряет бизнес к переходу в метавселенную, осуществляет меры по защите пользователей в метавселенной»³. Следует отметить, что специализированного законодательства, регламентирующего правовые вопросы использования метавселенных, здесь также нет, однако индустрия активно развивается.

Таким образом, основу диспозитивной (либеральной) формы развития индустрии метавселенных и аналогичный правовой режим метавселенных составляет руководство преимущественно технологическими императивами при формировании соответствующей нормативной базы. В данном случае применяемый правовой режим допускает, в том числе и саморегулирование общественных отношений, складывающихся в виртуальной вселенной, осуществляемое самостоятельно участниками общественных отношений с учетом норм, которые носят рекомендательный, а не общеобязательных характер. В научной доктрине отмечается, что в связи с виртуализацией и цифровизацией общественных отношений в современном обществе становятся всё более очевидными и заметными «тенденции к укреплению

¹ Так, депутат Национальной ассамблеи Южной Кореи Хо Ын-а (Heo Eun-ah) предложила принять отдельный закон о продвижении индустрии метавселенной, чтобы поддержать Web3. См. подробнее: Южнокорейские депутаты собираются принять закон о поддержке создателей контента для метавселенных. URL: <https://bits.media/yuzhnokoreyskaya-chinovnitsa-predlozhila-prinyat-zakon-o-prodvizhenii-industrii-metavselennoy> (дата обращения: 01.04.2026).

² South Korea will not rule the metaverse with game laws, science ministry says. URL: <https://finance.yahoo.com/news/south-korea-not-rule-metaverse-041114036.html> (дата обращения: 01.04.2026).

³ Метавселенные придут с Востока // Научно-технический центр ФГУП «ГРЦЧ». URL: https://rdc.grfc.ru/2022/03/metaverse_regulation (дата обращения: 01.04.2026).

самоуправленческих начал и саморегулированию в управлении различными общностями и процессами»¹.

Доказательством технократической основы либерального правового режима метавселенных выступает тот факт, что многие из используемых в настоящее время технологий в области виртуальной реальности и дополненной реальности созданы крупными международными корпорациями. Именно они являются лидерами по производству необходимой гарнитуры и программного обеспечения, а соответственно, и тем звеном, которое отвечает за разработку правил использования устройств и цифровых площадок. Особенности сбора, обработки и хранения информации о пользователе, включая не только его ФИО, пол, место жительства, но и биометрические данные (отслеживание движения глаз, жестов рук, запись голоса и пр.), являются ключевой проблемой при обозначении рисков системы «мягкого регулирования» метавселенных. Существование исключительно рамочных протоколов и регламентов использования персональных данных показывает определенную несостоятельность эффективно решать обозначенную проблему. Для иллюстрации данной позиции приведем следующий пример. В 2022 году было отмечено, что «Facebook* подал сотни патентов на разработку коммерческой метавселенной, которая собирает биометрическую информацию пользователей, например, позы тела и движения зрачков, в основном через датчики и камеры для таргетированной рекламы»². От идеи до её реализации прошло совсем немного времени, и на сегодняшний день Metaverse является известной виртуальной вселенной, а гарнитура иммерсивной реальности (Meta** Quest 3, Meta** Quest Pro и др.), выпускаемая этой же компанией – популярной и широко используемой.

¹ Хабриева Т. Я. Право перед вызовами цифровой реальности // Журнал российского права. 2018. № 9 (261). С. 12.

* Facebook принадлежит компании Meta, признанной экстремистской организацией и запрещенной в РФ.

² Martin B. Privacy in a programmed platform: how the general data protection regulation applies to the metaverse // Harvard Journal of Law & Technology. 2022. Vol. 36. No. 1. P. 261.

** Признана экстремистской организацией и запрещена в РФ.

Однако и обозначенные риски тоже претворились в жизнь. Неоднократно в отношении компании Meta** подавались иски, связанные с незаконным сбором и хранением биометрических данных миллионов пользователей в коммерческих целях¹.

Следует подчеркнуть, что фактически метавселенные — это оцифрованный или цифровой мир (в зависимости от наличия физического аналога виртуализированных объектов), который на настоящий момент получает экономически эквивалентные реальным вещам и событиям характеристики. Так, например, в одной из коллективных работ ученых из университетов КНР отмечается, что Decentraland имеет собственную устойчивую экономическую систему, «в которой земля, поместья, аватары, носимые устройства и даже имена могут быть проданы на его рынке»².

Слова «либеральный» или «диспозитивный» применимы в данном случае к внутреннему рынку индустрии метавселенных. То есть производители могут создавать и свободно распоряжаться созданными цифровыми платформами, внедряя их в экономическую жизнь других стран, однако это не означает повсеместный и свободный доступ сторонних цифровых продуктов, включая метавселенные, разработчиками которых выступают иностранные компании, на рынок государств, придерживающихся подобного правового режима метавселенных. Сущность диспозитивного (либерального) правового режима заключается в преобладающей роли технологических гигантов в формировании правил регулирования общественных отношений, возникающих в метапространстве. К его отличительным свойствам относятся руководство преимущественно

** Признана экстремистской организацией и запрещена в РФ.

¹ См. подробнее: Meta (запрещена в РФ) выплатит \$1,4 млрд по иску о распознавании лиц // Издательская группа «Коммерсантъ». URL: <https://www.kommersant.ru/doc/6864524> (дата обращения: 05.02.2025); Meta выплатит пользователям 90 миллионов долларов по иску о нарушении конфиденциальности // Информационная цифровая платформа linDEAL. URL: <https://lindeal.com/news/meta-vyplatit-polzovatelyam-90-millionov-dollarov-po-isku> (дата обращения: 05.02.2025).

² Haihan Duan, Jiaye Li, Sizheng Fan, Zhonghao Lin, Xiao Wu, and WeiCai. 2021. Metaverse for Social Good: A University Campus Prototype. In Proceedings of the 29th ACM International Conference on Multimedia (MM'21), October 20–24, 2021, Virtual Event, China. ACM, New York, NY, USA, 9 pages. <https://doi.org/10.1145/3474085.34792381>.

технологическими императивами при формировании соответствующей фактически нормативной базы и возможность саморегулирования общественных отношений, складывающихся в виртуальной вселенной, осуществляемого самостоятельно участниками общественных отношений без участия государства.

Важно также отметить, что в рамках диспозитивного правового режима применяется такой способ регулирования общественных отношений, складывающихся в метавселенных, как использование так называемых квази-регуляторов в виде пользовательских соглашений и внутренних правил, разрабатываемых владельцами цифровых платформ, выступающих платформенной (технологической) основой метавселенных. При подобном квазиурегулировании возникает проблема применения санкций, в частности таких как блокировка аккаунтов пользователей (цифровых аватаров), ограничение доступа в пространство метавселенных, которые могут применяться в одностороннем порядке со стороны разработчиков и фактически не могут быть обжалованы ввиду неприменения традиционных средств и способов защиты прав граждан, в связи с тем, что прототипом метавселенных выступают игры, и за метавселенными не признан статус нового политического и правового пространства.

Описанное позволяет прийти к выводу о формировании самостоятельного правопорядка метавселенных, оторванного от механизма нормативного государственного регулирования. С точки зрения философско-правового осмысления указанной тенденции, либеральный правовой режим метавселенных имеет в своей основе радикальную форму выражения либерально-индивидуалистического (общедозволительного) типа правового регулирования, что проявляется в изменении главного правотворческого звена с государства на заказчиков, разработчиков и пользователей метавселенных и выражается в трансформации традиционного правового принципа с «разрешено всё, что не запрещено законом», на «разрешено всё, что не запрещено правилами цифровой платформы», при котором с точки

зрения социологического подхода к праву правила общения и взаимодействия, разработанные самими пользователями, будут представлять собой «живое» право, действующее внутри пространства метавселенных. При диспозитивном регулировании внутреннего рынка метавселенных, правилами пользовательского соглашения устанавливаются допустимые средства платежа, действия и меры реагирования, вплоть до блокировки и удаления аватара при нарушении правил, предусмотренных разработчиком. Следует отметить, что пользовательские соглашения подавляющего большинства платформ метавселенных и их прототипов являются договорами присоединения¹. Саму правовую основу условий использования данных платформ образуют разрабатываемые компанией правила и стандарты. В частности, условия использования Roblox включают в себя «стандарты сообщества Roblox, правила и положения DMCA, а также правила использования названия и логотипа Roblox»². Помимо этого, в пользовательских соглашениях встречается оговорка о применимом праве. Отмечается, что права и обязанности сторон регулируются законодательством конкретного государства³, что в свою очередь также осложняет защиту прав и свобод пользователей в случае неправомерных действий, включая и действия, совершаемые компанией, в том числе такие как прекращение доступа к платформе путем блокировки или удаления аккаунта пользователя. При таких обстоятельствах негативным моментом подобного саморегулирования является потенциальный рост влияния

¹ Так, в условиях пользовательского соглашения платформы Roblox указано, что пользователи должны согласиться с Условиями использования и Политикой конфиденциальности при регистрации учетной записи. См. подробнее: Roblox Terms of Use // Roblox. 2025. URL: <https://en.help.roblox.com/hc/en-us/articles/115004647846-Roblox-Terms-of-Use#user-terms> (дата обращения: 30.03.2026).

² Roblox Terms of Use // Roblox. 2025. URL: <https://en.help.roblox.com/hc/en-us/articles/115004647846-Roblox-Terms-of-Use#user-terms> (дата обращения: 30.03.2026).

Под DMCA (Digital Millennium Copyright Act) подразумевается Закон об авторском праве в цифровую эпоху, который был принят Конгрессом Соединенных Штатов Америки 12 октября 1998 г. и является дополнением информационного законодательства США.

³ В частности, в качестве применимого права для платформы Roblox указано законодательство штата Калифорния (США), платформы Decentraland – панамское законодательство и т.д. См. подробнее: Roblox Terms of Use // Roblox. 2025. URL: <https://en.help.roblox.com/hc/en-us/articles/115004647846-Roblox-Terms-of-Use#user-terms> (дата обращения: 30.03.2026); Decentraland. Terms of use. URL: <https://decentraland.org/terms/#181-initial-dispute-resolution> (дата обращения: 30.03.2026).

компаний и отдельных разработчиков на формирование действующих внутри метавселенных правил.

Применительно к метавселенным, действующим на основе технологий искусственного интеллекта (ИИ) и блокчейн-технологий, фактически происходит изменение роли закона и государственной законотворческой деятельности при формировании правовых механизмов регулирования складывающихся общественных отношений, поскольку регулятором в новой социально-виртуальной среде становится машинный код алгоритма блокчейн-технологий и ИИ-технологий, составленный разработчиком. Roblox, Fortnite, Decentraland, Minecraft, Second Life – это одни из тех цифровых платформ, которые уже активно используют искусственный интеллект. С развитием индустрии метавселенных и технологий искусственного интеллекта их связь будет всё более заметна. По этой причине невозможно не упомянуть выводы, к которым приходят ученые при проведении политико-правовых исследований особенностей государственной политики и анализа действующего законодательства в сфере правового регулирования искусственного интеллекта. Так, указывается, что «Япония придерживается мягкой модели правового регулирования в сфере ИИ», а её политика «...характеризуется отсутствием ограничительных мер в отношении ИИ»¹. Также отмечается, что «американский подход характеризуется преимущественным саморегулированием отрасли с минимальным государственным вмешательством»². Обозначенные выводы позволяют очертить круг тех государств, на примере которых можно продолжить дальнейшее исследование приведенных правовых режимов метавселенных.

¹ Овчинников А. И., Селиванова Е. С., Конопий А. С. Правовая политика в сфере регулирования искусственного интеллекта: зарубежный опыт нормирования и выстраивания приоритетов // Вестник Томского государственного университета. 2024. № 502. С. 209.

² Метавселенные, искусственный интеллект и вызовы информационно-психологической безопасности России // Российский совет по международным делам. URL: <https://russiancouncil.ru/analytics-and-comments/columns/cybercolumn/metavselennye-iskusstvennyy-intellekt-i-vyzovy-informatsionno-psikhologicheskoy-bezopasnosti-rossii/?ysclid=mle6rqzqp599255690> (дата обращения: 01.02.2026).

Таким образом, в исследовании определено, что существует два основных правовых режима метавселенных: императивный (консервативный) и диспозитивный (либеральный). Для первого режима характерно преимущественное использование норм-запретов в отношении субъектов, взаимодействующих в метапространстве, включая строгую формальную определенность и регламентированность, согласованность внедряемых цифровых новшеств с существующими в обществе институтами, их устойчивое и поэтапное развитие, что обусловлено действующим политическим (национально-государственным) режимом, приоритетом защиты публичных интересов и сохранением социокультурной целостности государства. Для второго режима свойственно руководство преимущественно технологическими императивами при формировании соответствующей нормативной базы и возможность саморегулирования общественных отношений, складывающихся в виртуальной вселенной, осуществляемого самостоятельно участниками общественных отношений без участия государства.

В заключение отметим, что приведенный анализ складывающегося в сфере метавселенных мирового опыта может позволить сформировать в России собственный оптимальный государственный правовой режим метавселенных с учетом как приоритетов в области научного технологического развития страны, так и задач национальной безопасности. Для соблюдения подобного баланса потребуется разработать стратегию развития метавселенных и искусственного интеллекта в России, эффективное применение которой будет зависеть, в том числе, от интереса со стороны разработчиков цифровых платформ, наличия действенных механизмов правового регулирования и времени на хабиутализацию (опривычивание) цифровой сферы человеческой деятельности в целом и индустрии метавселенных в частности.

ГЛАВА 2. ПРАВОВОЙ ПОРЯДОК ВНУТРИ МЕТАВСЕЛЕННЫХ В РОССИИ¹

§ 2.1. Принципы правового регулирования метавселенных и правовой статус цифрового аватара

Результаты анализа метавселенных в контексте правового регулирования процессами цифровизации общества и государства, представленные в первой главе данного исследования, позволяют утверждать, что перспективы объединения массива больших данных в цифровой форме внутри мультисенсорных экосистем метавселенных требует изменения существующих подходов к правовому регулированию, их адаптации под новые вызовы и угрозы. При этом предлагаемая западными технологическими гигантами модель децентрализованной метавселенной, иницируемая, по нашему мнению, в том числе, с целью сохранения трендов глобализации, может создать угрозу для цифрового суверенитета государства, национальной идентичности и безопасности граждан. Для снижения имеющихся вызовов и угроз требуется разработка собственного государственного правового режима метавселенных, заключающегося в отражении основных принципов правового регулирования метавселенных, определении правового статуса цифрового аватара человека, механизмов защиты прав человека и гражданина, а также особенностей привлечения пользователей к юридической ответственности за действия, совершенные в метавселенной. Очевидна нетождественность, но взаимозависимость таких категорий как «правопорядок» и «правовой режим». Именно предлагаемые базовые принципы правового регулирования общественных отношений,

¹ При написании данной главы использовались ранее опубликованные работы диссертанта: *Ширинских П. И.* Право на бесцифровую среду как условие и основной принцип развития метавселенных // Вестник юридического факультета Южного федерального университета. 2025. Т. 12, № 1. С. 113–120; *Ширинских П. И.* Правовое регулирование искусственного интеллекта в метавселенных: от рисков антропоморфизации к пределам цифровой субъектности // Вестник юридического факультета Южного федерального университета. 2025. Т. 12, № 3. С. 45–53; *Ширинских П. И.* Особенности обеспечения национальной безопасности в условиях развития индустрии метавселенных и цифровых двойников государств // Вестник юридического факультета Южного федерального университета. 2025. Т. 12, № 4. С. 69–75.

складывающихся внутри и по поводу метавселенных, образуют в своей совокупности государственный национальный правовой режим метавселенных, что в свою очередь позволяет упорядочить новые общественные отношения, создать каркас и заложить основу для того, чтобы обеспечить то самое состояние, о котором говорилось в первой главе – состояние упорядоченности общественных отношений, возникающих, изменяющихся и прекращающихся внутри пространства метавселенных и в связи с развитием и использованием цифровых платформ, выступающих технической основой их существования, путем применения к ним наряду с нормативными правовыми актами и международными договорами основополагающих принципов национального права, а также норм права, выраженных в иных формах права. Одновременно с этим для обоснованного и аргументированного подхода к выявлению принципов и механизмов, имеющих общетеоретическое и практическое значение, предлагается обозначить существующий и прогнозируемый уровень развития сектора цифровой индустрии метавселенных в России, а также сформулировать основные вызовы и угрозы, складывающиеся в связи с данным развитием.

Важно акцентировать, что эффективное опережающее правотворчество, на наш взгляд, заключается не столько в принятии законодательных актов, сколько в разработке принципов правового регулирования, первоосновы, отправного положения в регулировании новых форм взаимодействия людей. Как отмечал в своей работе кандидат юридических наук А. С. Сидоркин, «роль принципов права в правовом регулировании заключается в том, что они служат основой для формирования правового законодательства и судебной проверки правомерности и конституционности законов»¹. Однако считаем, что их значимость может быть раскрыта только в том случае, если они найдут свое законодательное закрепление и соблюдение при реализации и защите заложенных в них основ и идей.

¹ Сидоркин А. С. Принципы права: понятие и роль в правовом регулировании // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Юридические науки. 2009. № 4. С. 5.

Исходя из поставленной ранее задачи, для подтверждения значимости введения в научный оборот категории «правопорядок метавселенных» обратим внимание на ряд факторов, доказывающих фактическое развитие индустрии метавселенных в России. Так, в частности, ведутся разработки программного модуля обработки кинестетической информации кистей оператора костюма телеприсутствия для сетей пятого и последующего поколений, направленные на взаимодействие с цифровыми аватарами в метавселенной (исполнитель: федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Санкт-Петербургский государственный университет телекоммуникаций им. проф. М. А. Бонч-Бруевича»)¹, что подчеркивает реалистичность будущих форм тактильного Интернета и новых угроз, которые связаны с его развитием. Также важно сказать, что с целью дальнейшего развития отрасли метавселенных в России была создана и в январе 2025 г. зарегистрирована Ассоциация рынка метавселенных (АРМЕТ), что стало одним из первых шагов на пути к официальному признанию рынка метавселенных перспективным сегментом цифровой экономики страны, при этом понимание необходимости правовой регламентации и регулирования общественных отношений, возникающих внутри и по поводу метавселенных, является основанием для совершенствования механизмов правовой защиты в обозначенной области.

Говоря о развитии цифровой индустрии метавселенных, стоит заметить, что геймификация (*применение игровых элементов и механик к неигровым контекстам*) повседневных, производственных и профессиональных задач, стоящих перед современным человеком, существенным образом повлияла на многие сферы жизнедеятельности ещё до развития анализируемой индустрии. Иными словами, поступательный процесс, связанный с адаптацией не только современных систем и устройств под новый цифровой мир, но и самих граждан, проявляется на протяжении

¹ Информационная карта РИД «Программное обеспечение модуля обработки кинестетической информации кистей оператора костюма телеприсутствия» // Домен наука и инновации. URL: <https://gisnauka.ru/rid/detail/KLHYKHN040GUWGHA0ELMJA79> (дата обращения: 27.12.2025).

последних десятилетий и выражается в изменении принципов и подходов к управлению, взаимодействию и обучению. В частности, данный тезис могут проиллюстрировать примеры из различных областей и сфер жизни граждан, включая появление балльно-рейтинговой системы в образовательных организациях, программ лояльности и накопительных карт при выполнении определенных условий компаний – «миль», «баллов», «бонусов», смещении фокуса и акцента на командообразование и включение игровых элементов в управленческую сферу, получение обратной связи от пользователей посредством их участия в опросах, вовлечение граждан в различные проекты, движения и образовательные курсы с использованием и применением цифровых технологий. В связи с чем логичен вывод о том, что метавселенная выступает закономерным продолжением цифровизации общества и государства, однако нуждается, в той мере в какой это возможно, в правовом контроле, то есть в формировании определенного правового режима, который позволит не только развиваться цифровым технологиям, в данном случае речь идет о таких технологиях, как технологии больших данных, технологии виртуальной и дополненной реальности, технологии искусственного интеллекта, но и создать безопасную среду для их применения и использования для граждан и государства.

Стоит отметить, что в современном социуме происходит столкновение двух сторон свободы индивида: с одной стороны, это свобода на реализацию творческой составляющей и стремление к материальному благополучию каждого индивида, предпринимающего попытки создать нечто новое в мире вещей и заработать на этом, с другой стороны, это желание отгородиться от навязанных новшеств, созданных людьми в цифровой индустрии. Ярким примером выступает сфера маркетинга и рекламы, которая ещё до появления метайндустрии внедрила в свою деятельность современные цифровые технологии больших данных и искусственного интеллекта. Так, алгоритмы, исходя из анализа больших данных, подбирают под каждого потребителя цепочку значимых для него новостных и рекламных предложений, тем самым

практически безошибочно влияя на его потенциальный выбор, учитывая желания и запросы, которыми он не делился, но оказался услышанным благодаря встроенному искусственному интеллекту во многие программы и устройства (речь идет о так называемом «негенеративном искусственном интеллекте», который используется на протяжении последних десятилетий в различных сферах). Развитие метавселенных позволит подобные возможности масштабировать, поскольку бесшовный переход с различных платформ, обеспечивающих образовательные, развлекательные, производственные встречи пользователя, предполагает интероперабельность среды, то есть функциональную совместимость виртуальных платформ, способствующую взаимодействию различных систем и устройств без каких-либо ограничений. Тем самым пользователь будет оставлять своей цифровой след не на отдельных цифровых площадках и сетях, а в одной глобальной виртуальной среде. И это огромный поток данных, использование которого может идти во вред интересам и свободе человека.

Другой пример, акцентирующий внимание на свободе индивида, связан с потенциально новой формой социального неравенства. Убеждены, что цифровое неравенство способно поставить под сомнение доступность реализации прав человека. По состоянию на 2023 год в мире было зафиксировано «около 5,16 млрд пользователей интернета – это 64,4 % населения Земли»¹. Уже спустя два года количество пользователей перешагнуло историческую отметку в 6 млрд человек, а процент соответственно увеличился до 73,2 % от общей численности населения земного шара². Однако существует категория граждан, которая в силу возраста, достатка, убеждений не пользуется цифровыми новшествами и не участвует в коммуникации внутри глобального виртуального пространства. Ввиду недопустимости наднационального регулирования общественных

¹ Эксперты спрогнозировали рост числа интернет-пользователей на четверть к 2028 году // Российское интернет-издание Газета.Ru. URL: <https://www.gazeta.ru/social/news/2023/08/21/21116324.shtml> (дата обращения: 09.01.2025).

² Internet Usage Worldwide Statistics 2025 | Global Internet Users. URL: <https://www.theglobalstatistics.com/internet-usage-worldwide-statistics> (дата обращения: 03.01.2026).

отношений внутри метавселенных со стороны межнациональных IT-корпораций в других научных работах нами ранее отмечалась необходимость участия гражданского общества и государства в разработке государственной модели метавселенной¹. Подчеркнем, что в случае переноса в метапространство совершения общественно значимых событий и явлений права на образование, на участие в культурной жизни и доступ к культурным ценностям, на судебную защиту, на участие в выборах и референдумах могут быть нарушены. Концепция предоставления доступа в Интернет каждому человеку – это не выход и не решение проблемы обеспечения гарантированности и защиты естественных и неотчуждаемых прав человека, решение видится в наличии альтернативы цифровому миру и свободы выбора образа жизни.

Существуют работы современных исследователей, связанные с анализом рисков и угроз оцифровывания мира, в которых в качестве решения по их снижению предлагается «цифровой детокс и медиааскетизм»². Данные концепции по большей части охватывают психологический аспект жизни человека в цифровом мире и направлены на саморегулирование пребывания в онлайн-пространстве с целью улучшения качества жизни путем временного отключения от цифровых способов коммуникации, получения и передачи информации.

В работах, анализирующих с правовой точки зрения цифровую трансформацию и её влияние на социальные институты, встречается описание «нового поколения цифровых прав», под которым понимается своеобразная цифровая свобода, группа прав человека, связанная с беспрепятственным доступом к глобальной сети Интернет, а именно: в

¹ См. подробнее: *Овчинников А. И., Ширинских П. И.* Метавселенные и право: вызовы новых технологий в условиях дальнейшего развития интернета // Вестник юридического факультета Южного федерального университета. 2023. Т. 10, № 2. С. 27–34; *Ширинских П. И., Овчинников А. И.* Традиционные духовно-нравственные ценности в условиях виртуальной реальности // Искусственный интеллект, традиционные духовно-нравственные ценности и права человека в эпоху цифровизации: сборник научных статей. М.: ООО «Издательский Центр РИОР», 2024. С. 311–318.

² См. подробнее: *Железняк О.* Дигитализация, оцифровывание мира и “digital detox” // Проект Байкал. 2022. Т. 19, № 71. С. 92–99; *Шаев Ю. М.* Информационная избыточность и цифровой детокс в контексте онтологии коммуникации // Гуманитарный вектор. 2018. Т. 13, № 2. С. 23–28.

качестве гарантированного способа реализации права на доступ к информации в современных реалиях сторонникам теории нового поколения цифровых прав видится правильным закрепление *права на доступ к Интернету*, для защиты личной информации от несанкционированного доступа к ней и незаконного использования – закрепление *права на защиту персональных данных*, для охраны личной жизни – закрепление права требования на удаление личной информации из публичных источников (*право на забвение*). Следует оговориться, что учеными отмечается дискуссионность закрепления в качестве самостоятельных описанных видов прав, как на законодательном, так и на доктринальном уровне¹. При этом право на бесцифровую среду в качестве естественного и неотчуждаемого права человека, требующего его гарантированности и защиты путем закрепления в позитивном праве, отмечается пока лишь немногими авторами²; соглашаясь с ними, мы хотели бы развить и конкретизировать механизмы регламентации данного права, юридические последствия предполагаемых коллизий и возможные ограничения права на бесцифровую среду в условиях развития индустрии метавселенных. Подчеркнем, что право на бесцифровую среду должно относиться к естественным и неотчуждаемым правам человека, представляя собой гарантированную государством возможность человека реализовывать свои субъективные конституционно закрепленные права и обязанности без использования цифровых устройств и применения цифровых технологий.

Подчеркнем, что в век цифровых технологий без обсуждения и рассмотрения реальной необходимости защиты права человека на бесцифровую среду потенциальная ситуация, связанная с неподключением или отключением пользователя от доступа к метaprостранству, в которое в

¹ Варламова Н. В. Цифровые права – новое поколение прав человека? // Труды Института государства и права Российской академии наук. 2019. Т. 14, № 4. С. 34.

² См подробнее: Овчинников А. И. Безопасность личности и государства в цифровую эпоху: политико-правовой аспект // Журнал российского права. 2020. № 6. С. 5–21; Волкова Г. Е. Цифровые права человека: теоретико-правовой аспект: автореф. дис. ... к.ю.н: 5.1.1 / ФГАОУ ВО «Южный федеральный университет. Ростов-на-Дону, 2025. 20 с.

будущем будут перенесены не только развлекательные сегменты жизни граждан, но и большинство основных социальных институтов, включая здравоохранение, образование, политику, культуру, без альтернативы оказания государственных и муниципальных услуг в бесцифровом формате по своим последствиям и масштабам даже не сравнима с «гражданской смертью» (мерой уголовного наказания, действовавшей в различные исторические периоды¹), поскольку в данном случае гражданин утрачивает доступ к реализации своих политических, экономических, культурных, социальных и ряда других прав, не совершая правонарушений. Цифровое развитие государства должно двигаться по пути, сбалансированному правовыми нормами и основными принципами правового регулирования, выработанными теоретической наукой с учетом прогнозируемых рисков и угроз правам человека и безопасности страны. Поэтому публично-правовые отношения на настоящий момент могут складываться только в двух форматах – это допустимость и дистанционного и традиционного формата осуществления прав и обязанностей гражданина либо допустимость только традиционного формата осуществления им прав и обязанностей. Таким образом, главный принцип, который должен быть положен в основу выработки отечественного законодательства в области регулирования общественных отношений, складывающихся внутри метавселенных, заключается в сохранении права человека на традиционный формат реализации его прав и обязанностей – сохранение права человека на бесцифровую среду.

На наш взгляд, для предотвращения дегуманизации общества и человека, при которой индивид рассматривается в качестве бесконечно изменяемого и «совершенствуемого» объекта, вплоть до посторонних технологических вмешательств посредством применения цифровых

¹ Так, Французским гражданским кодексом 1804 г. была восстановлена «гражданская смерть», при назначении которой осужденный терял собственность на всё имущество, «как если бы он умер естественным образом». См. подробнее: Попова А. В. История государства и права зарубежных стран Нового и Новейшего времени: учебник для вузов. 2-е изд., перераб. и доп. М.: Издательство Юрайт, 2025. С. 59.

технологий, а также с целью недопущения возникновения массовых ситуаций, когда не будет альтернативных цифровым способов для реализации прав и законных интересов граждан, важно признать сохранение права человека на бесцифровую среду общеправовым (общим) принципом права. Благодаря чему любые изменения российского законодательства должны будут проходить правовую проверку нормативных правовых актов на соблюдение данного требования. Однако в рамках своей реализации право на бесцифровую среду следует признать правом, которое в определенных законом случаях может быть ограничено. При этом считаем важным установить не только основания подобного ограничения, но и сферы и области человеческой жизни, которые такому ограничению не могут быть подвергнуты. В частности, в контексте развития индустрии метавселенных и её коллаборативной природы, представляющей собой конвергенцию различных цифровых площадок в рамках одного метaprостранства, считаем недопустимым перенос осуществления государственных функций в метaprостранство без сохранения бесцифровой альтернативы. Следовательно, право избираться и быть избранным, право на судебную защиту, право обращаться лично в государственные органы и органы местного самоуправления должно сохраняться в бесцифровом формате и охраняться законом. В связи с чем считаем, что основным принципом и условием развития индустрии метавселенных в России должно стать закрепление права на бесцифровую среду. Одновременно с указанным, во избежание злоупотребления правом на бесцифровую среду, неисполнения или ненадлежащего исполнения обязанностей в связи с его использованием, признаем необходимым детальную и всестороннюю проработку оснований, которые позволят в установленных законом случаях ограничить право человека на реализацию данного права, за исключением перечисленных ранее конституционных прав, использование и применение которых в бесцифровом формате не подлежит ограничению.

Помимо закрепления обозначенного права, также важно определить правовые принципы, которые будут распространяться на пользователей, владельцев и разработчиков метавселенных, для чего необходимо детальнее остановиться на описании существующего и предлагаемого подхода к содержанию понятия «цифровой аватар человека в метавселенной», чтобы определить круг участников, между которыми складываются общественные отношения. При этом требуется ответить как минимум на три вопроса. Во-первых, существует ли возможность и (или) необходимость рассматривать аватара человека автономно и независимо от самого пользователя? Во-вторых, если это возможно, то в каком качестве – объекта правоотношений, субъекта правоотношений или ином виде и свойстве? В-третьих, развитие технологий искусственного интеллекта уже сегодня своим результатом имеет среди прочего создание в метавселенных так называемых «ИИ-аватаров», что требует ответа на вопрос, каким правовым статусом должны быть наделены последние?

Итак, подчеркнем ещё раз, что метавселенная как симуляция реальности при помощи средств цифровой графики и нейросетей открывает доступ к перемещению внутри виртуального пространства цифровой копии человека – аватара. В будущем при должном развитии информационных и цифровых технологий появится возможность говорить о массовом характере голопортации человека в новое иммерсивное пространство метавселенной. Однако уже сегодня процесс и технология создания 3D-модели человека в виртуальном пространстве (голопортация) расширяет как сферы применения, так и риски неправомерного использования голограммы человека, в связи с чем актуальность рассмотрения данной темы с точки зрения теоретико-правового осмысления не вызывает сомнений.

Впервые термин «аватар» в значении цифровой копии и виртуального образа человека, воплощенного внутри виртуального пространства, был использован Фрэнком Рэндаллом Фармером и Чипом Морнингстаром в одной из первых графических онлайн-игр 1980-х гг. «Среда обитания» («Habitat»).

Отмечается, что разработчики данной игры назвали используемые графические «мультипликационные образы аватарами, и термин был с энтузиазмом подхвачен всеми последующими разработчиками графических систем»¹. Однако наметившийся спустя более чем 40 лет вектор развития современной цифровой индустрии заставляет задаться вопросом: «Что первично, а что вторично в виртуальной среде – человек или аватар?». Уже не единожды исследователи указывают, «насколько быстро и глубоко внедряются технологии, стирая грань между человеком и аватаром, реальным и виртуальным»².

Обратим внимание, что возможность испытывать реальные эмоции к образу, созданному человеком в виртуальной имитации, стала известна в период широкого развития социальных сетей. Именно здесь люди начинают привязываться, дружить и влюбляться в образ человека, которого никогда не видели в реальной жизни. Исходя из изученных положений, описывающих сущность метавселенной, можем утверждать, что в метaprостранстве станет доступно испытывать более широкий спектр эмоций благодаря прикрепленным к телу человека устройствам и датчикам, вследствие чего на основе получаемого опыта мозг сможет создавать новые нейронные связи. Отметим, что доктор политических наук С. Н. Федорченко соотносит цифровой аватар с «пользовательским аккаунтом в соцсети, портале, форуме»³, который отражает его реакции и поведение в виртуальной среде на «активность других людей в условиях интернета»⁴, что говорит о взаимосвязи самопрезентации человека через образы в социальных сетях и трехмерных аватаров в метавселенных. На бесспорно важный аспект при

¹ *Сергеева О. В., Орех Е. А.* Визуальная самопрезентация личности в сети Интернет (о некоторых гипотезах в развитии темы) // Визуальная коммуникация в социокультурной динамике: сборник статей международной научно-практической конференции, Казань, 23 октября 2014 года. Казань: Казанский (Приволжский) федеральный университет, 2015. С. 251.

² *Гуров О. Н., Конькова Т. А.* Метавселенные для человека или человек для метавселенных // Искусственные общества. 2022. Т. 17, № 1. URL: <https://artsoc.jes.su/s207751800019011-1-1>.

³ *Федорченко С. Н.* Наступление метавселенной: возможности и ограничения цифровых технологий в купировании рисков нацизма // Вестник Московского государственного областного университета. Серия: История и политические науки. 2022. № 3. С. 25.

⁴ Там же. С. 25.

изучении вопроса определения цифрового аватара как структурного элемента метавселенной обращает внимание и Г. А. Грищенко, говоря о соотношении «статуса человека в реальной и виртуальной жизни»¹ как одной из существующих проблем в сфере метавселенных.

Однако подобным вопросом можно задаться при анализе проблемы репрезентации собственного Я в виртуальной среде, связанного с идентификацией личности человека, её соотношения с виртуальным образом, с точки зрения психологического, а не юридического подхода к проблеме. При правовом осмыслении имеющихся вызовов и угроз в виртуальной реальности ключевым является поиск решения задачи со следующим условием: при развитии технологий до такого уровня, когда аватары продолжают находиться в виртуальном мире, будет ли возможно привлекать их к ответственности, говорить, что у них есть свои права и обязанности, а значит, рассматривать их в качестве субъекта, а не объекта правоотношений?

Перед тем как осветить данную гипотезу, заметим, что имеющиеся на сегодняшний день исследования на самом деле дают основания для постановки данного вопроса с точки зрения общей теории права, а именно о пересмотре концептуальных подходов относительно правосубъектности в условиях развития цифровых технологий, в том случае, когда речь идет не о цифровых копиях человека, а о создаваемых с помощью технологий искусственного интеллекта образов в метапространстве, которые наряду с аватарами людей взаимодействуют с пользователями. Данному вопросу будет уделено отдельное внимание. Сейчас же, сосредоточившись на поставленной задаче, отметим, что ответственность за действия виртуального образа человека в метавселенной, каковым выступает его аватар, должен нести пользователь, с учетом принятия тех рисков, которые заложены самой программой цифровой платформы, а именно допустимого функционала для создаваемых виртуальных образов и объектов. Однако важно оговориться,

¹ Виртуальное право: правовое регулирование отношений в виртуальных вселенных и компьютерных играх / А. С. Юхно, В. В. Архипов, Г. А. Грищенко [и др.] // Искусственные общества. 2023. Т. 18, № 4. DOI: 10.18254/S207751800028941-4.

что ключевое внимание исследователей должно заостряться на механизме управления и влияния тех, кто будет разрабатывать данные программы, насколько их цели в создании программ будут прозрачны, а закладываемые функции и механизмы управления не противоречащими действующему правопорядку. Остальное остается в зоне ответственности самого человека, какие бы попытки ни предпринимались по «одушевлению» образов вымышленного мира в целом и цифровых аватаров в частности.

Аватар, с одной стороны, по своей сути, этот конструируемый виртуальный образ, выступающий не всегда тождественной цифровой копией обладателя, является всего лишь программой, с другой стороны, и это будет продемонстрировано далее, аватары выступают не только цифровой копией человека, но и при определенных условиях его цифровым двойником, что обеспечивается за счет достижения «эффекта зеркальности» и должно иметь также юридическое значение для осмысления и исследования.

Важно оговориться, что возможность самопрезентации своего виртуального образа в любой форме берет свое начало именно от игровой модели, допускающей выражение собственной идентичности через идентификацию себя с лицом другого пола, животным, неодушевленным предметом и пр. На этапе трансформации и расширения задач, решаемых в виртуальной реальности, подобное допущение порождает выход за рамки «магического круга»¹ игры – ведь сама суть метавселенной, как показывает исследование, перестает сводиться к исключительно развлекательной платформе. Однако для определения особенностей правового регулирования отношений, возникающих и развивающихся в виртуальном мире, имеющем ценностное значение и последствия, выходящие за рамки нереальных образов и явлений, важно понимать в какой среде эти отношения

¹ Впервые термин «магический круг» встречается в работе «Homo Ludens» («Человек играющий») 1938 года нидерландского исследователя, теоретика культуры Йохана Хейзинги. В последующем американским юристом Бенджамином Дюранске в 2008 году в работе «Virtual Law. Navigating the Legal Landscape of Virtual Worlds» («Виртуальное право. Ориентируясь в правовом ландшафте виртуальных миров») было предложено применение концепции «магического круга» в деятельности юристов для определения пределов вмешательства «реального права» в «виртуальные миры». Магический круг игры представляет возможность очертить некие границы действий виртуального лица, которые не влекут последствий в реальной жизни.

воплощаются – какова суть и пределы допустимого в реальности повседневной жизни для того социума, где данная виртуальная среда развивается? Ведь то, что может считаться допустимым как в реальном, так и виртуальном мире одной общности, может быть совершенно неприменимо к правилам жизни другой социальной группы даже вне цифрового виртуального пространства. Так, в странах ЕС предпринимается попытка установить новую гендерную политику, основой которой должен стать SOGI-подход (англ. *sexual orientation and gender identity* – *сексуальная ориентация и гендерная идентичность*)¹, идет активная либерализация и легализация смены пола. При этом для стран, ориентированных на защиту традиционных семейных ценностей, к которым относится в том числе и Российская Федерация, немислимо допущение смены парадигмальных установок в данном вопросе. В связи с чем анализ культурных традиций, исторических аспектов развития общества и государства, действующей государственной политики является важным в осмыслении того, что может быть допустимым в виртуальном мире, который уже является частью жизни общества, а не отдельным сегментом, вымощенным развлекательной игровой индустрией в цифровой среде. Соответственно, тот факт, что идентификация пользователя в виртуальном мире на игровых и иных цифровых площадках с другим полом, объектом, персонажем является допустимой и в какой-то мере естественной для некоторых государств, должен быть интерпретирован не иначе как путем анализа действующей политики в целом, что позволяет говорить о невозможности имплементации в национальное законодательство подобных правил и допущений, распространяющихся на новое иммерсивное виртуальное пространство. Речь идет о возможности создания аватара, который будет отличного от пользователя пола, фантастическим существом и т.д., в том числе и при использовании данных цифровых образов при ведении деловых переговоров в метавселенных.

¹ См. подробнее: Устинкин С. В., Гайкович Е. К. Трансформация гендерной стратегии ЕС // Вестник Томского государственного университета. Философия. Социология. Политология. 2025. № 83. С. 245–255.

В рамках российского государственного правового режима метавселенных, которые выступают коллаборативной многофункциональной цифровой средой, исходя из национальных целей и приоритетов, связанных с сохранением российских духовно-нравственных ценностей, считаем допустимым идентификацию в данном пространстве исключительно через реалистичные образы и воплощения, поскольку сама суть совершаемых действий в метавселенной выходит за рамки «магического круга», иными словами, это не игровая площадка, где совершаемые действия не имеют юридически значимых последствий, напротив, взаимодействие пользователей порождает последствия в различных сферах действительности – гражданско-правовой, трудовой, экономической и др. При этом не усматриваем какой бы то ни было целесообразности в тотальном цифровом контроле совпадения созданного цифрового образа с реальным образом человека: правовое значение имеют лишь сущностные ключевые характеристики – имя, пол, возраст и т.д., а не цвет глаз, волос или иные атрибуты и характеристики внешности. То есть пределы законодательного регулирования по идентификации очерчиваются существующими нормами права, распространяющимися на общественные отношения, складывающиеся и вне цифровой среды.

Подчеркнем, что на наш взгляд, отсутствие необходимости действовать в социальных сетях и на прочих цифровых площадках от своего имени, возведенное в «право на анонимность в Интернете», позволяет наряду с прочим вводить участников общения в заблуждения относительно своей личности. Для юридической науки исследование данной стороны вопроса оправдано тем, что проведенный анализ доказывает опасность анонимности аватаров. В метавселенной подобное допустить невозможно, поскольку происходит смешение развлекательных и рабочих задач внутри одного пространства. По отношению к контрагентам пользователю будет некорректно скрывать своё настоящее имя, для обеспечения принципа добросовестности и разумности потребуется механизм закрепления и

реализации обязанности на обязательную регистрацию аватара пользователя в метавселенной под своим именем и не противоречащего образу человека в реальной жизни.

Идентификация и последующие авторизация и аутентификация под своим именем позволят снизить потенциальные риски недобросовестного поведения со стороны пользователей при совершении гражданско-правовых сделок и сократит вызовы и угрозы, которые влечет за собой анонимность пользователей в цифровой среде, связанные с имеющимся высоким уровнем совершаемых преступлений при помощи цифровых технологий и (или) в цифровой среде. В качестве одного из возможных аргументов позволим заметить, что ещё в 2009 году в работе доктора технических наук А. И. Иванова отмечалось, что биометрический контроль из средства цифровой диктатуры способен перейти в разряд средств цифровой демократии благодаря новой цифровой технологии – высоконадежной биометрической аутентификации, при этом автор ссылался на такой документ как «ГОСТ Р 52633-2006. Защита информации. Техника защиты информации. Требования к средствам высоконадежной биометрической аутентификации»¹. По аналогии с этим вопрос безопасного подключения к платформам метавселенных может решаться путем дальнейшего совершенствования подобных стандартов, а не сохранения анонимности пользователей при подключении. Полагаем, что отсутствие анонимности должно выступить в качестве превентивной меры, способной снизить количество совершаемых противоправных посягательств в виртуальном пространстве. Убеждены, что для своего практического воплощения данная гипотеза требует дальнейшего качественного изучения и всестороннего анализа, в том числе с учетом рисков и угроз для прав и свобод самого человека. Важно заметить, что современные технологии влияют на образ жизни человека и тип его мышления, в стремлении не упустить важное, человек добровольно и

¹ Иванов А. И. Будущее информационное общество: диктатура «ПЕЧАТИ ЗВЕРЯ» или цифровая демократия? // Защита информации. Инсайд. 2009. № 1 (25). С. 11.

осознанно использует цифровые устройства, цель которых – постоянная запись сведений об объекте (фитнес-браслеты, умные часы и т.д.). Помимо этого, идеи «супераппов», «цифровых экосистем», то есть цифровых технологий, которые позволяют создавать бесшовную многофункциональную цифровую среду, в конечном счете выступают составной частью метавселенной, таят в себе угрозу формирования виртуальной среды, «в которой пользователь для решения своих задач захочет или будет вынужден оставаться постоянно»¹. Однако не считаем, что возможно сохранить право человека на анонимность даже с учетом подобных рисков. Возникает коллизия: казалось бы, что защита прав человека и защита безопасности общества и государства находятся по разные стороны, поскольку для их обеспечения приходится выбирать между обеспечением частных и публичных интересов. Но стоит заметить, что поиск баланса интересов – это постоянно существующая задача правоведения. С учетом цифровизации общества и государства мы также постараемся обозначить средства, способы и механизмы, которые позволят в новых условиях и с учетом новых вызов и угроз обеспечить как защиту прав и свобод человека и гражданина, так и сохранить государственный суверенитет.

Как было отмечено ранее, суть метавселенной не сводится исключительно к взаимодействию между цифровыми аватарами людей. Правовому регулированию и идентификации должны подвергнуться и цифровые копии голосовых помощников, объектов, созданных искусственным интеллектом, которые в метавселенной также могут иметь свой «образ». Как отмечается в работе кандидата юридических наук И. А. Филиповой, «...люди в метавселенной будут взаимодействовать не только с аватарами других людей, но и с аватарами-агентами, созданными искусственным интеллектом»².

¹ Филипова И. А. Создание метавселенной: последствия для экономики, социума и права // Journal of Digital Technologies and Law. 2023. Т. 1, № 1. С. 11.

² Там же. С. 14.

Риски, связанные с использованием неаутентичных аккаунтов, в том числе и автоматизированных аккаунтов (чат-ботов) на примере существующих платформ социальных сетей, рассматриваются в качестве одного из аспектов применения технологий искусственного интеллекта в метавселенных, современными авторами¹. Подобное выступает следствием алгоритмизации и автоматизации технических процессов, и согласно позиции, высказанной профессором Королевского университета науки и технологий им. Абдаллы Роберто Ди Пьетро и научным сотрудником Итальянского национального исследовательского совета Стефано Кресчи, позволит достичь состояния, при котором «автоматизированные аккаунты станут полностью неотличимыми от человеческих»². Это не может не вызывать опасений с точки зрения социально-культурных последствий для общества. Так, в работе доктора философских наук А. В. Резаева и кандидата социологических наук Н. Д. Трегубовой отмечается, что искусственному интеллекту всё больше свойственны социальные характеристики: «агенты, изначально ориентированные на решение инструментальных задач, становятся средой и участниками человеческих взаимодействий»³.

Это усложняет имеющееся представление об искусственном интеллекте как лишь об инструментарии и переводит субъект-объектный характер взаимодействия человека и ИИ-технологий в метавселенной в новый статус. Подчеркнем, что согласно авторскому подходу метавселенная представляет собой пространство, в котором, если рассматривать данный феномен в перспективе, голосовые помощники будут иметь свои уникальные 3D-образы, и наряду с осуществлением взаимодействия аватаров (цифровых двойников людей) между собой, виртуальное общение в данной иммерсивной среде будет осуществляться и с цифровыми агентами. Тем интереснее

¹ *Pietro R., Cresci S.* Metaverse: security and privacy issues. Conference: The Third IEEE International Conference on Trust, Privacy and Security in Intelligent Systems, and Applications (IEEE TPS'21) At: Virtual. 2021, December. DOI: 10.1109/TPSISA52974.2021.00032.

² Там же.

³ *Резаев А. В., Трегубова Н. Д.* «Искусственный интеллект», «онлайн-культура», «искусственная социальность»: определение понятий // Мониторинг общественного мнения: экономические и социальные перемены. 2019. № 6. С. 38.

увидеть, что в некоторых научных работах приводится подход, согласно которому «виртуальные помощники... являются виртуальными субъектами»¹. Отмечается, что с учетом тенденции к антропоморфизации умных устройств из-за их всё более человекоподобных характеристик «крайне важно обратить внимание на “человеческий аспект” отношений между человеком и виртуальной средой»². На наш взгляд, характеристика программ, действующих на основе алгоритмов искусственного интеллекта и воплощенных в любых цифровых формах, как субъекта правоотношений в силу природы и сущностного наполнения не представляется допустимой.

Следует сказать, что изыскания ученых в рассматриваемой области не ограничиваются лишь критическими опасениями относительно допустимости использования ИИ-технологий в метaprостранстве и возможными негативными последствиями такого использования, они также охватывают вопросы, связанные с функциональными перспективами применения технологий искусственного интеллекта в метавселенных, что позволяет получить всестороннее представление о преимуществах и рисках внедрения данных технологий в виртуальную среду цифровых двойников. Так, в работе ученого одного из ведущих исследовательских университетов Индии К. Баваны подчеркивается, что «искусственный интеллект способен облегчить многие взаимодействия между людьми в метавселенной»³. При этом, безусловно, важным аспектом остается вопрос правового регулирования складывающихся общественных отношений с учетом их усложнения включением искусственного интеллекта в систему взаимодействия между людьми. Взятие на себя «обязательств по прозрачности», о которых пишут во многих, в том числе отечественных,

¹ Sarigul B., Schneider F. M., Utz S. Believe It or Not? Investigating the Credibility of Voice Assistants in the Context of Social Roles and Relationship Types, *International Journal of Human-Computer Interaction*. 22 July 2024. DOI: 10.1080 /10447318.2024.2375797.

² Там же.

³ Bavana K. Privacy in the metaverse. *Jus Corpus LJ* 2, 1 (2021).

научных работах по теме, связанной с искусственным интеллектом¹, наряду с другими обязанностями станет основой для построения метавселенной, в случае если дальнейшая трансформация и развитие информационных технологий будут проходить с преимущественным включением ИИ-сектора в различные сферы, в том числе и в индустрию метавселенной. Отмечается, что «некоторые технологии искусственного интеллекта будут запрещены, а поставщики и пользователи искусственного интеллекта должны будут выполнять различные обязанности в отношении систем искусственного интеллекта с высокой степенью риска»².

Обращает на себя внимание и разработка практических рекомендаций по правовому регулированию применяемых технологий искусственного интеллекта в метавселенной, приведенная в работе А. Жук, которой были проанализированы такие метавселенные, как Horizon Worlds, Decentraland, Roblox, Sansar и Rec Room, и предложены меры по повышению прозрачности, объяснимости и подотчетности виртуальных сред, управляемых искусственным интеллектом. Перечислим наиболее значимые из указанных рекомендаций. Так, автор подчеркивает, что «пользователи должны быть осведомлены о присутствии алгоритмов ИИ и их потенциальном влиянии на их опыт в виртуальной среде»³, также пользователи метавселенной «должны иметь доступ к ясным и понятным объяснениям решений, принятых на основе ИИ»⁴. Это будет способствовать повышению доверия к разрабатываемым и внедряемым технологиям. Не менее важными являются действия, ожидаемые со стороны разработчиков искусственного интеллекта и операторов цифровых платформ, которые «должны проходить непрерывное обучение по этике при разработке и

¹ См. подробнее: Кутейников Д. Л., Ижаев О. А., Зенин С. С., Лебедев В. А. Алгоритмическая прозрачность и подотчетность: правовые подходы к разрешению проблемы «черного ящика» // *Lex Russica (Русский закон)*. 2020. Т. 73, № 6 (163). С. 139–148; Харитонова Ю. С. Правовые средства обеспечения принципа прозрачности искусственного интеллекта // *Journal of Digital Technologies and Law*. 2023. Т. 1, № 2. С. 337–358.

² Bavana K. Privacy in the metaverse. *Jus Corpus* LJ 2, 1 (2021).

³ Zhuk A. Ethical implications of AI in the Metaverse // *Original Research*. 2024, February. DOI: 10.1007/ s43681-024-00450-5.

⁴ Там же.

внедрении ИИ»¹. По мнению исследователя, способствовать заданной цели по повышению прозрачности, объяснимости и подотчетности также может сотрудничество с внешними аудиторами или независимыми организациями.

Следует обратить внимание, что применение технологий искусственного интеллекта позволит быстрее и эффективнее развивать виртуальные миры, выступающие основой визуальных образов метaprостранства, осуществлять сбор и анализ больших данных для обеспечения функционирования и совершенствования цифровых платформ. При этом проведенный анализ подтвердил обоснованность опасений возможных негативных последствий для формирования в метавселенной безопасной и предсказуемой среды для её участников в случае использования технологий искусственного интеллекта, поскольку сингулярность искусственного интеллекта может превратить виртуальные вселенные в неконтролируемое пространство, где цифровые агенты (ИИ-агенты) будут отождествляться по объему своих возможностей с субъектами правоотношений. В целях предотвращения подобных последствий необходимы нормы опережающего правотворчества в области правового регулирования применения и использования технологий искусственного интеллекта, в том числе в индустрии метавселенных.

В частности, предлагаем для обозначения цифровой сущности искусственного интеллекта, воплощенной через созданный в виртуальной плоскости образ с помощью цифровых технологий и управляемый платформенными решениями либо самоуправляемый в будущем (цифровой агент, виртуальный помощник, виртуальный ассистент), и не имеющей аналога реального человека, использовать словосочетание «юнит искусственного интеллекта». Данное обозначение позволит разграничить объекты, управляемые людьми, и ИИ-объекты, созданные в метавселенных.

¹ Zhuk A. Ethical implications of AI in the Metaverse // Original Research. 2024, February. DOI: 10.1007/ s43681-024-00450-5.

Важно оговориться, что ранее в своих научных работах категорию «юнит искусственного интеллекта» использовали такие авторы как кандидат юридических наук П. М. Морхат¹, кандидат юридических наук Л. Ю. Новицкая², однако данные работы не были связаны с исследованием непосредственно пространства метавселенных.

Отметим, что при применении технологий искусственного интеллекта для создания аватара человека, то есть его внешнего облика, подобный образ не становится юнитом искусственного интеллекта, поскольку управление остается за человеком, по запросу которого данный образ был создан. Иными словами, если с помощью искусственного интеллекта по запросу человека для его самопрезентации в виртуальном мире был сгенерирован цифровой аватар, то есть графическое или голографическое цифровое изображение пользователя, то данный образ считается принадлежащим лицу, по изображению и запросу которого образ создавался. Управление аватаром и ответственность за его действия должна быть возложена на человека, по образу и запросу которого аватар был создан, искусственный интеллект в данном случае должен рассматриваться исключительно как инструмент – средство создания голографического изображения.

Для понимания пользователей того, с кем они общаются, важно создать специальную маркировку цифровых объектов в метавселенной. При этом, как нам представляется, предложение, связанное с применением специальной маркировки «юнит искусственного интеллекта» в отношении цифровых копий голосовых помощников, объектов, созданных искусственным интеллектом, является мало достижимым и потенциально замедляющим развитие цифровой индустрии. Таким образом, предлагается применять понятие «цифровой аватар» исключительно к образам, выступающим

¹ См. подробнее: *Морхат П. М.* Искусственный интеллект: правовой взгляд: Научная монография / РОО «Институт государственно-конфессиональных отношений и права». М.: Буки Веди, 2017. 257 с.; *Морхат П.* Юнит искусственного интеллекта в контексте права интеллектуальной собственности: автор, соавтор, наемный работник или инструмент // *Интеллектуальная собственность. Авторское право и смежные права.* 2018. № 8. С. 35–42.

² См. подробнее: *Новицкая Л. Ю.* Правосубъектность «цифрового аватара» // *Ленинградский юридический журнал.* 2021. № 3 (65). С. 128–136.

цифровыми копиями человека, прошедшего идентификацию в метавселенной под своим именем, с внесением его в специальный реестр графических/голографических цифровых изображений человека, которые будут иметь специальную маркировку в метавселенной, позволяющей установить факт общения и взаимодействия с цифровой копией человека.

Говоря о таком социальном субъекте, рассматриваемом общей теорией права и отдельными отраслями современного права, как субъект права, стоит подчеркнуть, что ключевой признак, лежащий в определении его сути, а именно способность быть носителем субъективных прав и юридических обязанностей, не формируется автономно от государства, а закрепляется последним. Так, «субъектами права в период Средневековья и даже в более поздние времена нередко признавались животные и даже неодушевленные предметы»¹. В условиях цифровизации общества и государства всё громче звучат предложения по отнесению к субъектам правоотношений, обладающих соответственно правосубъектностью (правоспособностью, дееспособностью и деликтоспособностью), наряду с индивидами, государствами и организациями (юридическими лицами, выступающими своего рода конструкциями-фикциями, в составе которых и в управлении которых тем не менее находятся граждане), также и человекоподобных (антропоморфных) роботов, технологий искусственного интеллекта, цифровых аватаров.

В частности, преподаватель права Сингапурского университета общественных наук Бен Честер Чонг предлагает наделять аватаров отдельной правосубъектностью по аналогии с юридическими лицами², а также с учетом анализа научных изысканий, связанных с возможностью определения правосубъектности искусственного интеллекта в общем и целом, автор уделяет отдельное внимание ИИ-аватарам, раскрывая вопросы, связанные с

¹ Теория государства и права: учебник для вузов / под редакцией В. К. Бабаева. 5-е изд., перераб. и доп. Москва: Издательство Юрайт, 2024. С. 444.

² См. подробнее: *Cheong B. Ch.* Avatars in the metaverse: potential legal issues and remedies // *International Cybersecurity Law Review*. 2022. Vol. 3, No. 2. P. 467–494.

особенностями наделения их юридической субъектностью, правами и обязанностями¹. В основу работы Б. Ч. Чонга был положен анализ ряда научных трудов, среди которых отдельно стоит выделить приведенные идеи М. Хильдебрандта (Mireille Hildebrandt), связанные с исследованием «полуавтономных систем, которые демонстрируют непредсказуемое поведение, причиняя ущерб, который не могли предвидеть те, кто их разработал, продал или внедрил»², и идеи Роберта ван ден Ховена ван Гендерена (Robert van den Hoven van Genderen), связанные с наделением субъективными правами роботов и ИИ-объектов, с предоставлением «искусственным» образованиям статуса юридического лица и актуализации в быстро изменяющемся роботизированном мире данного вопроса³.

Данный подход, имеющий ряд сторонников, сталкивается с вполне конструктивной и обоснованной критикой. Считаем, что по ряду ранее указанных причин описанное видение правового положения аватара не может быть в основе отечественного подхода к определению его правового статуса. Виды цифровых аватаров, способы и порядок закрепления их правового статуса должны формироваться с учетом российского законодательства и национальных приоритетов.

Оставаясь в рамках традиционной, выработанной учеными-правоведами концепции правосубъектности, подчеркнем, что субъектом правоотношений является лицо, обладающее правоспособностью, дееспособностью и деликтоспособностью, образующими правосубъектность данного лица в рамках реализации правоотношений. Способность иметь права и обязанности, своими личными действиями осуществлять их, а также отвечать за последствия своих деяний опосредованы наличием у субъекта способности от своего имени, в своих интересах и по собственной воле

¹ См. подробнее: Чонг Б. Ч. Возникновение аватаров на основе искусственного интеллекта: юридическая субъектность, права и обязанности в развивающейся метавселенной // *Journal of Digital Technologies and Law*. 2024. Т. 2, № 4. С. 857–885.

² Hildebrandt M. Legal personhood for AI? In *Law for Computer Scientists and Other*. Oxford University Press, 2020. P. 237.

³ См. подробнее: van den Hoven van Genderen R. Do we need new legal personhood in the age of robots and AI? // *Perspectives in Law, Business and Innovation*. Springer Nature, 2018. P. 185–206.

вступать в правоотношения. В свою очередь объектом правоотношений выступают различного рода материальные и нематериальные блага (предметы, явления, действия), включая блага, которые юридически признаются в качестве таковых государством, по поводу которых возникают субъективные права и юридические обязанности, охраняемые государством от посягательств и нарушений¹. Таким образом, применительно к пространству метавселенных цифрового аватара (цифровую копию человека или цифрового двойника человека) следует рассматривать в качестве объекта правоотношений, который служит инструментом общения между пользователями, таким образом правоотношения продолжают возникать и складываться исключительно между людьми. В существующей и закреплённой классификации объектов гражданских прав данный объект может быть отнесен к категории «иное имущество», принадлежащее управляющему им пользователю метавселенной (владельцу). При этом считаем целесообразным юнит искусственного интеллекта, отличающийся определенными характеристиками «сильного ИИ»², рассматривать в качестве объекта правоотношений, обладающего признаками источника повышенной опасности (технической и технологической сингулярности, выраженной в непредсказуемости технологий и отсутствии за ними полного контроля со стороны человека, сопровождающейся высоким уровнем риска для неограниченного количества граждан и безопасности государства). Исходя из этого должны предприниматься меры не по разработке алгоритмов привлечения к «ответственности» (квазигиридрической ответственности) данных ИИ-объектов, а об ограничениях, связанных со сферами использования и применения последних, с предотвращением и предупреждением рисков, связанных с включением ИИ-юнитов в

¹ Бакарджиев Я. В., Рыбаков В. А., Ромашов Р. А. Теория государства и права в 2 ч. Часть 2: учебник для вузов. М.: Издательство Юрайт, 2026. С. 146–147.

² См. подробнее о классификации искусственного интеллекта на «слабый ИИ» и «сильный ИИ», предложенную Джоном Сёрлом: Searle J. Minds, Brains, and Programs. The Philosophy of Artificial Intelligence. / Boden M. (ed.) Oxford. 1990. Впервые опубликовано в журнале: «The Behavioral and Brain Sciences». 1980. № 3. Р. 417–424. Сёрл Дж. Сознание, мозг и программы. Перевод на русский язык: А. Л. Блинов // Центр гуманитарных технологий. 10.12.2013. URL: <https://gtmarket.ru/library/articles/6661>

пространство метавселенных. Данные меры должны обеспечивать осведомленность граждан о взаимодействии с объектами искусственного интеллекта, а также солидарную ответственность пользователей, разработчиков и операторов платформ метавселенных.

Всё вышеизложенное позволяет сформулировать основные принципы правового регулирования метавселенных в России:

1. Создание, функционирование метавселенных в России, а также общественные отношения, складывающиеся внутри иммерсивного пространства, должны регулироваться нормами российского законодательства. Правила, устанавливаемые пользовательским соглашением, не должны противоречить основам публичного порядка страны.

2. Гражданин имеет право не использовать цифровые технологии для взаимодействия с публично-правовыми образованиями, органами власти и частными лицами. Государство обязано гарантировать соблюдение прав и законных интересов человека и гражданина, а также равные возможности для их реализации вне зависимости от использования гражданином цифровых технологий либо отказа от их применения при взаимодействии с государственными органами и органами местного самоуправления, что позволит в условиях цифровой трансформации общества и государства обеспечить защиту и реализацию ряда конституционных прав и свобод граждан, включая право обращаться лично (статья 33 Конституции РФ). Право на бесцифровую среду нуждается в законодательном закреплении и отражении принципов и механизмов его реализации, а также выступает основным условием для дальнейшего развития метавселенных в России как гарант альтернативы сохранения бесцифровой (естественной, традиционной) формы жизни граждан.

3. Для обеспечения защиты цифрового (технологического) суверенитета страны и основ публичного порядка допускается ограничение доступа граждан Российской Федерации к метавселенным, созданным на территории государства, которое включено в перечень иностранных

государств и территорий, совершающих недружественные действия в отношении Российской Федерации, российских юридических и физических лиц.

4. Правовая защита физического и психического развития детей, а также охрана здоровья населения страны имеют приоритет перед внедрением цифровых технологий в социальные сферы жизнедеятельности граждан, направленные на развитие цифровой индустрии в России, включая индустрию метавселенных.

5. Любые действия, направленные на хранение, использование и передачу третьим лицам биометрических показателей пользователя, полученные через датчики и камеры, установленные на специальной гарнитуре, используемые в метавселенной, включая частоту сердечных сокращений, давление, реакции на объекты и события и др., требуют специального осознанного согласия пользователя.

Для обеспечения соблюдения предложенных принципов правового регулирования общественных отношений в сфере метавселенных необходим механизм их реализации, в связи с чем, обратив внимание на главное, сформулируем ключевые тезисы, которые могут быть положены в основу данного правового механизма (подробнее идея правового регулирования метавселенных отражена в Приложении «Проект Стратегии безопасного развития цифровой индустрии метавселенных в Российской Федерации»).

Во-первых, метавселенная изначально в своей идее носит характер децентрализованного трансграничного иммерсивного информационного пространства, однако проведенный анализ позволяет утверждать, что возможно создание собственной внутригосударственной метавселенной, за счет чего могут быть обеспечены одновременно условия для конкурентноспособного развития цифровой индустрии в России и условия для надежного правового регулирования в области защиты прав граждан и обеспечения безопасности государства. Поскольку основой функционирования данного пространства является работа с большим

массивом, в том числе персональных, данных, включая биометрические данные, безопасное построение метавселенных возможно только на основе применения централизованного блокчейна, принадлежащего государству и находящегося под его контролем (по примеру Китая).

В случае, если государство, на территории которого создана и функционирует метавселенная, включено в перечень иностранных государств и территорий, совершающих недружественные действия в отношении Российской Федерации, российских юридических и физических лиц, доступ граждан РФ к таким метавселенным должен быть ограничен в независимости от целей создания данных цифровых платформ, являющихся технологической основой функционирования иммерсивных пространств метавселенных. При этом на этапе отсутствия общего пространства метавселенных, то есть пока цифровые платформы обеспечиваются работой различных серверов, любые используемые на территории Российской Федерации иностранные иммерсивные пространства (прототипы метавселенных) не должны противоречить правопорядку РФ. Следовательно, для обеспечения соблюдения данного требования потребуется создание профильного контрольного органа, наделенного правом отслеживания фактов нарушения норм российского законодательства и направления информации в федеральный орган исполнительной власти, осуществляющий функции по контролю и надзору в сфере средств массовой информации, массовых коммуникаций, информационных технологий и связи (далее – Роскомнадзор) для принятия мер в отношении иностранной цифровой платформы в случае подтверждения факта нарушения, вплоть до блокировки к ней доступа.

Подобное может осуществляться в порядке, установленном Федеральным законом от 28.12.2012 № 272-ФЗ «О мерах воздействия на лиц, причастных к нарушениям основополагающих прав и свобод человека, прав и свобод граждан Российской Федерации». В частности, в пункте 3 статьи 3.3. данного Федерального закона указано, что «признание владельца ресурса в сети “Интернет” причастным к нарушениям основополагающих прав и

свобод человека, прав и свобод граждан Российской Федерации, ... влечет принятие предусмотренных законодательством Российской Федерации мер к информационному ресурсу в сети “Интернет”»¹, а именно речь идет о возможности Роскомнадзора ограничить полностью или частично доступ к соответствующему информационному ресурсу.

Во-вторых, необходимо установить ограничение на формирование цифровых аватаров. Как отмечалось ранее, в рамках создания государственного правового режима метавселенных в России необходимо предусмотреть обязательную регистрацию аватара пользователя в метавселенной под своим именем и не противоречащего образу человека в реальной жизни с внесением данных о цифровом аватаре в специальный реестр графических/голографических цифровых изображений человека. Требование по обязательной авторизации пользователя в метавселенной под своим именем по принципу «один человек – один аватар» с предварительной идентификацией личности позволит избежать фишинговых персонажей – аватара другого человека либо вымышленного аватара. При этом у пользователя должен быть доступ к отслеживанию информации по авторизации его цифрового аватара для своевременного обнаружения подозрительных действий в метавселенной от его имени и возможности устранить последствия незаконного доступа к его данным.

В-третьих, для реализации предыдущего положения и минимизации рисков недобросовестных и преступных посягательств со стороны третьих лиц потребуется двухфакторная аутентификация (2FA) для подключения к пространству метавселенной.

В-четвертых, должны быть предусмотрены общие и единые правила, независимо от содержания пользовательского соглашения, связанные с ограничением на хранение и запретом передачи третьим лицам биометрических показателей, полученных в ходе пребывания в

¹ Федеральный закон от 28.12.2012 № 272-ФЗ «О мерах воздействия на лиц, причастных к нарушениям основополагающих прав и свобод человека, прав и свобод граждан Российской Федерации». URL: https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_139994 (дата обращения: 25.03.2026).

метавселенной (частота сердечных сокращений, давление, реакции на объекты и события и пр.) без специального осознанного согласия пользователя. Предлагается предусмотреть стандарт в области защиты прав пользователей метавселенных, выражающийся в предъявлении требований как к российским, так и к иностранным компаниям в части соблюдения российского законодательства при обработке персональных данных граждан Российской Федерации, по аналогичному принципу действия Общего регламента по защите данных (GDPR), принятого Европейским парламентом и Советом Европейского союза в 2016 г.

В-пятых, требуется установить запрет на использование персональных данных пользователя и его биометрических показателей, выраженных в виде определенных реакций при пребывании в метавселенной (от позы тела до движения зрачков), получаемых в основном через датчики и камеры, установленные на специальной гарнитуре (очки виртуальной реальности, шлем виртуальной реальности и т.д.), для таргетированной рекламы без специального осознанного согласия пользователя.

В-шестых, каждый гражданин должен быть наделен правом на отказ от своего цифрового аватара. Данный отказ должен быть соответствующим образом внесен в специальный реестр графических/голографических цифровых изображений человека, что в конечном счете позволит автоматически блокировать любые попытки авторизоваться в метавселенной от имени гражданина и обеспечит его право на бесцифровую среду и защиту от мошеннических и иных противоправных действий.

В-седьмых, для сохранения психического и физического здоровья детей ввиду ограниченного количества научных исследований, связанных с безопасностью длительного пребывания в виртуальном иммерсивном пространстве и его влиянии на психику в частности и здоровье человека в целом, считаем целесообразным установление возрастных ограничений для доступа в пространство метавселенных. Необходимо установить доступ к метавселенным не ранее наступления совершеннолетия, то есть по

достижении восемнадцатилетнего возраста, за исключением случаев, когда в силу закона лицо приобретает дееспособность в полном объеме до достижения данного возраста, а именно в связи с вступлением в брак либо в порядке эмансипации. В последующем при должном развитии правовых и этических основ функционирования метавселенных в России также исключением могут стать случаи применения пространств метавселенных для медицинских целей в отношении лиц, не достигших восемнадцатилетнего возраста, однако для этого потребуется проведение ряда междисциплинарных научных исследований.

В-восьмых, для соблюдения мер по охране здоровья человека при использовании метавселенных для любых целей (покупка товаров, осуществление трудовой функции, проведение деловых совещаний, игровой досуг и пр.) время пребывания в иммерсивном пространстве должно быть ограничено не контролем со стороны другого человека или самоконтролем, а заложенной программой, которая позволит прервать сеанс нахождения в метавселенной по истечении запрограммированного времени. Соблюдение данного ограничения будет обеспечиваться за счет авторизации под своим именем и невозможностью создания нескольких аватаров. Определение допустимого времени пребывания в иммерсивном пространстве, а также продолжительности перерывов между сеансами, требует междисциплинарных научных исследований и нуждается в дополнительной оценке со стороны ряда экспертов, в первую очередь из области медицины.

В-девятых, для организации налогообложения транзакций, совершаемых в виртуальной цифровой среде необходимо установить запрет на использование криптовалюты внутри метавселенной, необходимо предусмотреть совершение любых сделок в метавселенной с использованием официальной денежной единицы Российской Федерации, включая её цифровую форму – цифровой рубль.

В-десятых, исходя из закрепленных ранее принципов считаем невозможным использования цифровой копии человека после его смерти.

Аватар, как объект, неотделимо связанный с личностью наследодателя, не может быть передан по наследству. Как и в случае отказа от цифрового аватара, сведения о смерти правообладателя цифровой копии должны быть соответствующим образом внесены в специальный реестр графических/голографических цифровых изображений человека, что будет препятствовать недобросовестной авторизации под данными умершего лица.

Таким образом, сформулированные предложения позволяют заложить основу для формирования государственного правового режима метавселенных в России, направленного на сохранение баланса частных и публичных интересов. Отметим, что методы правового регулирования пространства метавселенной, на наш взгляд, должны выражаться в сочетании властно-императивных начал (нормы-обязывания, нормы-запреты) и диспозитивных методов (нормы-дозволения). Эффективность реализации соблюдения и защиты прав и интересов граждан возможна в том случае, если наряду с выполнением прочих условий, пользовательские соглашения, заключаемые между оператором платформы метавселенной и пользователем метавселенной, будут соответствовать предложенным принципам формирования правопорядка данного иммерсивного мультисенсорного пространства и не противоречить основам публичного порядка страны.

Резюмируя изложенное, повторим, что предложенные принципы выработаны исходя из сущности нового цифрового феномена и рисков его применения в различных сферах жизнедеятельности граждан. Для безопасного использования метавселенных их создание и функционирование в России, а также общественные отношения, складывающиеся внутри иммерсивного пространства, должны регулироваться нормами российского законодательства, а также новыми предлагаемыми принципами, а именно:

- гражданин имеет право не использовать цифровые технологии для взаимодействия с публично-правовыми образованиями, органами власти и частными лицами;

– право на бесцифровую среду должно выступать основным условием для дальнейшего развития метавселенных в России как гарант альтернативы сохранения бесцифровой (естественной, традиционной) формы жизни граждан;

– для обеспечения защиты цифрового (технологического) суверенитета страны и основ публичного порядка допускается ограничение доступа граждан Российской Федерации к метавселенным, созданным на территории государства, которое включено в перечень иностранных государств и территорий, совершающих недружественные действия в отношении Российской Федерации, российских юридических и физических лиц;

– правовая защита физического и психического развития детей, а также охрана здоровья населения страны имеют приоритет перед внедрением цифровых технологий в социальные сферы жизнедеятельности граждан, направленные на развитие цифровой индустрии в России, включая индустрию метавселенных;

– любые действия, направленные на хранение, использование и передачу третьим лицам биометрических показателей пользователя, полученных через датчики и камеры, установленные на специальной гарнитуре, используемые в метавселенной, включая частоту сердечных сокращений, давление, реакции на объекты и события и др., требуют специального осознанного согласия пользователя.

§ 2.2. Юридическая ответственность за правонарушения, совершенные внутри метавселенных: понятие, виды и особенности

Будучи одним из видов социальной ответственности, юридическая ответственность выступает важным правовым институтом, стержневым элементом правопорядка и законности. В самом общем виде ответственность представляет собой «необходимость, обязанность отдавать кому-нибудь отчет

в своих действиях, поступках»¹, при этом определение юридической ответственности, которое объединяет в себе существующие в науке подходы к данному понятию и как к форме государственного принуждения, и как к некому правоотношению, сформулировано в юридической энциклопедии под редакцией кандидата юридических наук М. Ю. Тихомирова следующим образом: «юридическая ответственность – это государственное принуждение к исполнению требований права, правоотношение, каждая из сторон которого обязана отвечать за свои поступки перед другой стороной, государством и обществом»².

Однако современное понимание юридической ответственности отходит от её отождествления с формой государственного принуждения, ввиду возникновения новых форм общественных отношений между их участниками, при которых, как, например, в рамках трудовых правоотношений, складывается возможность привлечения к материальной, дисциплинарной ответственности работника самим работодателем от своего имени, а не от имени государства. В связи с чем более точной формулировкой видится позиция доктора юридических наук С. С. Алексеева, указывавшего, что юридическая ответственность представляет собой «обязанность лица претерпевать меры государственно-принудительного воздействия (санкции) за совершенное правонарушение»³.

Для определения подобных санкций в целях обеспечения защиты прав и свобод граждан, предупреждения совершения правонарушений необходимо установление определенных общественно признанных и принятых границ правомерного поведения и, соответственно, определения того, что, выходя за эти рамки, будет, являясь правонарушением, служить основанием для привлечения к юридической ответственности.

¹ Словарь русского языка С. И. Ожегова. URL: <https://slovarozhegova.ru/word.php?wordid=19009> (дата обращения: 24.01.2026).

² Тихомирова Л. В., Тихомиров М. Ю. Юридическая энциклопедия / под ред. М. Ю. Тихомирова. М., 1997. С. 503.

³ Алексеев С. С. Собрание сочинений. В 10 т. [+ Справоч. том]. Том 3: Проблемы теории права: Курс лекций. М.: Статут, 2010. С. 366.

Основываясь на этом, можно заключить, что и правомерное поведение, и социальные отклонения нуждаются в определении и закреплении для безопасного функционирования общества и государства. Иными словами, как отмечается в коллективной работе доктора юридических наук А. В. Малько, доктора юридических наук Д. А. Липинского, кандидата юридических наук Р. С. Маркунина, «необходимость должного уровня нормативности в обществе и отсутствия аномии (безнормности) обуславливает потребность в регулировании общественных отношений»¹. Отсюда следует, что юридическая ответственность выступает ключевым звеном в цепочке взаимосвязанных социальных явлений «нормативность – ответственность – общественный порядок», о которой более подробно пишут авторы².

Нормативная определенность признаков и оснований юридической ответственности влечет за собой предсказуемость наступления установленных последствий за девиантное поведение в обществе, выступает превентивной мерой, способствующей снижению числа противоправных, преступных деяний, и в целом служит индикатором для определения уровня правовой культуры в государстве. Помимо этого, изучение вопросов юридической ответственности является актуальным в современной науке направлением, поскольку в условиях текущего технологического уклада общества возникают новые виды нарушений прав и свобод граждан, угрозы для безопасности государства. Вопросы конфиденциальности и неприкосновенности частной жизни, защиты данных и имущества граждан и организаций при кибермошенничестве, кибершпионаже и иных преступных посягательствах, совершаемых с использованием информационных технологий и (или) в цифровой виртуальной среде, не просто являются актуальным направлением исследования, они демонстрируют колоссальный разрыв уровня развития цифровых технологий, соответствующих данному уровню разновидностей противоправных посягательств, и правовой реакции

¹ Малько А. В., Липинский Д. А., Маркунин Р. С. Юридическая ответственность как средство предупреждения правонарушений: актуальные проблемы // Право. Журнал Высшей школы экономики. 2020. № 4. С. 6.

² Там же.

на них со стороны государства. При этом правонарушения, которые совершаются в иммерсивном пространстве метавселенных, имеют свои отличительные особенности, связанные с местом и способом их совершения, и также должны находиться в фокусе внимания при определении государственного правового режима метавселенных в России.

В частности, несмотря на существующие смежные классификации, отличие рассматриваемых деяний от правонарушений, совершаемых в сфере телекоммуникаций, правонарушений в виртуальном или киберпространстве, можно провести по целевому назначению и по функциональным особенностям метавселенных. Так, местом совершения правонарушений в метавселенной является иммерсивное мультисенсорное коллаборативное пространство, то есть последнее перестает быть исключительно игровым пространством и дополнительно к многофункциональности включает в себя ещё и возможность достижения «эффекта погружения» благодаря использованию специальных технологий и устройств виртуальной, дополненной и смешанной реальности. Как утверждают кандидаты юридических наук П. К. Петров и В. В. Денисович, «киберпреступность и метапреступность отличаются друг от друга»¹, авторы признают в качестве ключевого и существенного отличия тот факт, что лицо, совершающее противоправное деяние в киберпространстве, «использует обычное реальное пространство и технику и пространственно находится в реальности»², в то время как при совершении преступления в метавселенной происходит погружение в виртуальную среду с помощью специального оборудования.

Первое отличие ведет к выходу за рамки «магического круга» и не дает основания рассматривать аватара как цифровую копию человека исключительно в рамках игрового персонажа, – иными словами, функционал расширяет идентификационные границы отождествления аватара и человека с исключительно развлекательного сегмента до профессиональной сферы,

¹ Петров П. К., Денисович В. В. Преступность в виртуальном пространстве: криминологическая характеристика // Проблемы права. 2025. № 1 (97). С. 67.

² Там же.

порождая соответствующие репутационные и имущественные риски для субъекта правоотношений, второе – создает новые возможности для лица или лиц, планирующих или подготавливающих противоправное действие за счет такого свойства метавселенной как мультисенсорность среды. Как указывалось в предыдущей главе, мультисенсорность среды метавселенных предполагает использование при подключении в виртуальную реальность устройств, позволяющих с помощью сенсоров высокого разрешения задействовать все органы чувств человека, в том числе осязание и вестибулярный аппарат, испытывать яркие состояния и эмоции (боль, страх, счастье и др.). Так, действуя в децентрализованном пространстве метавселенных, экстремисты в процессе вербовки повышают уровень доверия, «используя перчатки с тактильной обратной связью, передовую робототехнику и устройства дополненной реальности»¹. Самое опасное заключается в том, что основной целевой аудиторией метавселенных, её пользователями, продолжают оставаться молодые люди, которые легче поддаются воздействию, без требуемых сомнений и критического анализа воспринимают транслируемую информацию. Соответственно, совершение информационно-пропагандистских атак в виртуальной иммерсивной среде влечет за собой риски распространения мыслей и идеалов, противоречащих общественному порядку, среди детей и молодежи. Как отмечалось нами ранее, «при развитии индустрии метавселенных по принципу децентрализованного пространства роль государства в формировании архитектуры действующих внутри метавселенных правил будет сведена к минимуму, что создаст не столько свободные условия для развития данной области, сколько укрепит безнаказанность преступных посягательств и

¹ *Austin C. Doctor, Elson Joel S., Hunter Samuel T. Violent Extremism, Innovation, and Recruitment in the Metaverse // Centre for Research and Evidence on Security Threats. 2023. URL: <https://crestresearch.ac.uk/comment/violent-extremism-innovation-and-recruitment-in-the-metaverse> (дата обращения: 11.03.2025).*

нарушений в виртуальной иммерсивной среде»¹. Подобное повышает уязвимость пользователей данного пространства и создает дополнительные возможности для воздействия на них со стороны лиц, совершающих противоправные деяния.

Говоря об ещё одном из значимых признаков объективной стороны состава правонарушения, стоит отметить выявленную специфику способов совершения правонарушений в метавселенных, которые сводятся к инструментальной роли цифровых технологий, цифровых образов и воплощений, и выражаются в использовании аватара и технологий искусственного интеллекта как средства и (или) способа совершения правонарушения².

Отметим, что в 2024 году обсуждаемым вопросом в средствах массовой информации различных государств стало расследуемое в Великобритании дело, связанное с групповым изнасилованием несовершеннолетней в метавселенной. Сообщается, что «девушка была одета в гарнитуру виртуальной реальности и играла в иммерсивную игру в метавселенной, когда на её аватар напали несколько других»³. Вместе с тем ранее также существовали подобные случаи, когда аватары в метавселенной подвергались сексуальному насилию⁴, при этом люди, управляющие такими аватарами, находились в схожем психологическом состоянии, что и жертвы, подвергшиеся насилию в реальном мире⁵. Таким образом, с одной стороны, аватар потерпевшего выступает в качестве предмета правонарушения, на

¹ Овчинников А. И., Ширинских П. И. Метавселенные, ИИ и обеспечение национальной безопасности в условиях гибридных войн: глобальные вызовы и локальные решения // Юридическая наука и практика: Вестник Нижегородской академии МВД России. 2025. № 4 (72). С. 39.

² Вопрос о применении технологий искусственного интеллекта как средства совершения правонарушения обозначен в настоящей работе в порядке постановки проблемы и нуждается в дальнейшем изучении.

³ Sales N. J. A girl was allegedly raped in the metaverse. Is this the beginning of a dark new future? // The Guardian. 2024. URL: <https://www.theguardian.com/commentisfree/2024/jan/05/metaverse-sexual-assault-vr-game-online-safety-meta> (дата обращения: 11.01.2025).

⁴ Soon W. A researcher's avatar was sexually assaulted on a metaverse platform owned by Meta, making her the latest victim of sexual abuse on Meta's platforms, watchdog says // Business Insider. 2022. URL: <https://www.businessinsider.com/researcher-claims-her-avatar-was-raped-on-metas-metaverse-platform-2022-5> (дата обращения: 11.01.2025).

⁵ См. подробнее: Овчинников А. И., Ширинских П. И. Обеспечение правопорядка в виртуальной цифровой среде: теоретико-правовые аспекты // Вестник Томского государственного университета. 2025. № 518. С. 225.

которое виновное лицо воздействует в метавселенной с целью совершения противоправных деяний, с другой стороны, аватар последнего является средством совершения противоправного деяния, что определяет специфические черты объекта и объективной стороны рассматриваемых правонарушений. Аватар может быть представлен в виде цифровой копии человека либо, как в приведенном примере, в виде цифрового двойника человека, когда ввиду использования специальной гарнитуры виртуальной реальности достигается «эффект зеркальности» и происходит двусторонний обмен информацией не только от человека к аватару, но и от аватара к человеку. Данный факт должен рассматриваться в качестве обстоятельства, повышающего общественную опасность деяния, и учитываться при определении вида и размера наказания.

Помимо этого, приводя примеры рассмотрения аватара человека в качестве предмета преступления, стоит обратить внимание на работы Д. С. Чукина, научные изыскания которого позволяют утверждать, что аватар, биометрически совпадающий с внешностью человека, должен выступать в качестве объекта охраны. Автором предлагается расширительное толкование предмета преступления, предусмотренного статьей 327 УК РФ «Подделка, изготовление или оборот поддельных документов, государственных наград, штампов, печатей или бланков», в частности включение в предмет преступления наряду с прямо перечисленными в статье также объектов с биометрическими данными, в том числе аватаров¹.

В науке отмечается, что «киберпреступления (или компьютерные преступления) – это общественно опасные деяния, для подготовки, совершения, а соответственно, выявления, раскрытия и расследования

¹ См. подробнее: Чукин Д. С. Правовая материя метавселенной: к вопросу о метаответственности в киберпространстве // Государство, общество и личность в современных условиях: актуальные вопросы правового регулирования: сборник научных статей III Всероссийской научно-практической конференции, Саратов, 20 мая 2025 года. Саратов: Федеральное государственное казенное военное образовательное учреждение высшего образования «Саратовский военный ордена Жукова Краснознаменный институт войск национальной гвардии Российской Федерации», 2025. С. 78–83; Чукин Д. С., Муфаздалов Д. С. Объекты с биометрическими данными как предмет преступления, предусмотренного статьей 327 Уголовного кодекса Российской Федерации // Право в Вооруженных Силах – Военно-правовое обозрение. 2020. № 4 (273). С. 37–42.

которых применяются разного рода компьютерные технологии и (или) используется информационно-телекоммуникационная сеть “Интернет”»¹. Считаем, что подобное определение уже не охватывает те новые виды правонарушений, включая преступления, которые совершаются в метавселенных. Выявленные специфические черты и свойства правонарушений, совершаемых в метапространстве, в своей совокупности позволяют утверждать о формировании нового вида преступности – метапреступности, в основе которой лежит совершение так называемых виртуальных деликтов² с использованием технологий виртуальной и (или) дополненной реальности (виртуальное насилие, кража цифровой идентичности и др.).

Под виртуальными деликтами предложено понимать противоправные, виновные, наносящие вред личности, обществу или государству деяния деликтоспособного лица или лиц, влекущие за собой юридическую ответственность, и характеризующиеся иммерсивностью и локализирующиеся исключительно в пространстве метавселенных (*внутрипространственные*), или инициируемые в нем для причинения вреда в реальном мире (*инструментальные*), или совершаемые вне данного пространства, однако по своим целям охватывающие причинение вреда платформенному существованию самих метавселенных и (или) их пользователям (*внепространственные*), а также наносящие вред или создающие угрозу причинения вреда одновременно как физическим объектам, общественным интересам и ценностям, так и виртуальным объектам, созданным и существующим в метавселенных (*комплексные*).

¹ Шаталов А. С. Феноменология преступлений, совершенных с использованием современных информационных технологий // Право. Журнал Высшей школы экономики. 2018. № 2. С. 73.

² Понятие «деликт» образовано от латинского *delictum*. Предлагается использовать данное слово не в устоявшемся узком смысле: как гражданское правонарушение, влекущее за собой обязанность возмещения причиненного ущерба, а в его широком смысловом значении, согласно которому деликт представляет собой виновное противоправное деяние (действие, бездействие) индивидуального или коллективного субъекта, наносящее вред государственным, общественным интересам и интересам личности и выражающееся в неисполнении своих обязанностей и обязательств, запрещенное соответствующей правовой нормой под угрозой наказания.

Таким образом, по целям и соотношению сферы совершения деяния и сферы наступления общественно опасных последствий следует разграничивать такие виртуальные деликты как внутрипространственные, инструментальные, внепространственные и комплексные. По степени общественной опасности (вредности) виртуальные деликты предлагается подразделять на гражданско-правовые виртуальные деликты, административные виртуальные деликты, а также метапреступления. По территориальному признаку виртуальные деликты предлагается классифицировать на внутригосударственные виртуальные деликты и трансграничные (экстерриториальные) виртуальные деликты. По объекту посягательства можно выделить виртуальные деликты против личности, виртуальные деликты против общественной безопасности, виртуальные деликты террористической направленности, виртуальные деликты, направленные против нормального физического и нравственного развития несовершеннолетних.

Наблюдаемая тенденция к совершению общественно опасных или общественно вредных деяний в новом пространстве метавселенных, а также в целом отмечаемая повышенная опасность виртуальных деликтов, включая метапреступления, выраженная в широком диапазоне возможностей при их совершении причинить одномоментно ущерб всем охраняемым законом интересам – от безопасности отдельной личности до безопасности всего государства, – позволяет говорить о практической значимости дальнейшего научного изучения и исследования виртуальных деликтов и такого социального явления как метапреступность.

Помимо этого, приведенные ранее положения позволяют сформулировать фактические и юридические основания привлечения к юридической ответственности за виртуальные деликты, включая правонарушения, совершенные внутри метавселенных, а также обозначить юридически значимый акт, на основании которого лицо подлежит юридической ответственности.

К фактическим основаниям относится само правонарушение, совершенное в метaprостранстве деликтоспособным субъектом, повлекшее выходящее за его рамки негативные последствия для объективированных в реальном мире вещей, процессов и явлений (личность, деловая репутация, общественный порядок и пр.) и (или) наносящее вред имеющим экономическое социально-ценностное значение (например, виртуальное имущество) либо наделенным иным социально-ценностным значением, неразрывно связанным с личностью самого человека объектам, существующим исключительно в метaprостранстве и не обладающим самостоятельной сущностью (аватаром). Противоправность соответствующего деяния должна быть зафиксирована в нормах права, что отражает юридическое основание рассматриваемой ответственности. Для выявления последнего предложена классификация видов юридической ответственности за виртуальные деликты, включая правонарушения, совершенные внутри метавселенных, проведенная по различным критериям. Приведенные типологизация и классификация могут быть положены в основу дальнейшего научного изучения поставленного вопроса.

Типологизации юридической ответственности на виды может быть проведена:

- 1) по субъектам, подлежащим юридической ответственности (*субъектный признак*);
- 2) по характеру негативных последствий для общества и правонарушителя (*отраслевой признак*);
- 3) по порядку привлечения к юридической ответственности или форме акта реализации (*организационный признак*).

Так, по субъектному признаку можно выделить юридическую ответственность, которая применяется:

– в отношении пользователей метавселенных (за распространение заведомо ложной информации в метaprостранстве, подделку цифрового образа посредством использования чужих биометрических данных, за иные

киберпреступления, совершенные в метавселенной; за действия, связанные с нарушением авторских прав и иных норм гражданского законодательства; за нарушение норм налогового законодательства);

– *в отношении операторов платформ метавселенных, в том числе юридических лиц* (при нарушении запрета на использование, хранение и передачу третьим лицам персональных данных пользователя и его биометрических показателей без специального осознанного согласия последнего);

– *в отношении должностных лиц*, то есть лиц, выполняющих организационно-распорядительные или административно-хозяйственные функции в государственных органах, органах местного самоуправления, государственных и муниципальных организациях (при неправомерном использовании служебного положения в цифровой виртуальной среде метавселенных).

При этом правонарушителем является лицо, обладающее правосубъектностью, которая включает в себя правоспособность, дееспособность и деликтоспособность. Исходя из этого следует, что аватар не может выступать в качестве субъекта правонарушения.

По отраслевому признаку или в зависимости от видов совершенных правонарушений в метавселенной и характеру негативных последствий для общества и правонарушителя следует выделять:

– *уголовную ответственность* (наступает за совершенные метапреступления, а именно деяния, связанные с использованием метавселенных в качестве способа облегчения совершения преступлений, сокрытия их следов или расширения масштабов преступлений, предусмотренных Особенной частью Уголовного кодекса Российской Федерации, а также за деяния, заведомо направленные против безопасности Российской Федерации);

– *административную ответственность* (наступает за совершенные административные виртуальные деликты, выраженные, в частности, в

представлении недостоверной информации в Роскомнадзор оператором платформы метавселенной или пользователем метавселенной, включая недостоверные персональные данные, а также за действия, связанные с уклонением от уплаты налогов, при отсутствии состава преступления);

– *гражданско-правовую ответственность* (наступает за совершенные гражданско-правовые виртуальные деликты, а именно деяния, связанные с нарушением авторских прав и иных норм гражданского законодательства).

По организационному признаку юридическая ответственность за правонарушения, совершенные внутри метавселенных, может применяться:

– *в общем (судебном) порядке* (по общему правилу юридическая ответственность за правонарушения, совершенные внутри метавселенных, применяется в судебном порядке);

– *в административном порядке* (Роскомнадзор по результатам проведения мероприятий систематического наблюдения, контроля и мониторинга при выявлении нарушений основ правопорядка метавселенных может привлекать к административной ответственности как пользователей метавселенных, так и операторов платформ метавселенных);

– *в специальном порядке* (юридическая ответственность применяется оператором платформы метавселенной при выявлении нарушений норм российского законодательства, условий пользовательского соглашения с обязательным уведомлением пользователя метавселенной о причинах ограничений, сроках и порядке устранения нарушений).

Итак, юридическая ответственность за виртуальные деликты, включая правонарушения, совершенные непосредственно внутри метавселенных, представляет собой установленную государством обязанность субъекта правоотношения претерпеть неблагоприятные для него последствия личного либо имущественного характера за совершенное общественное опасное деяние, нарушающее нормы законодательства, регулирующие общественные отношения, складывающиеся внутри и по поводу виртуальных иммерсивных пространств метавселенных, и иные непосредственно связанные с ними

общественные отношения, посредством соответствующих механизмов государственного принуждения с целью восстановления нарушенных прав, свобод и законных интересов граждан, организаций и общества. Предлагается определить, что субъектами государственного контроля за действиями, совершаемыми в метавселенной, должны выступать как контрольные органы общей компетенции, так и уполномоченные органы исполнительной власти специальной компетенции, при этом особыми полномочиями должен быть наделен федеральный орган исполнительной власти, осуществляющий функции по контролю и надзору в сфере средств массовой информации, массовых коммуникаций, информационных технологий и связи (Роскомнадзор).

Исходя из изложенного ранее, можно заключить, что применение права к системам ИИ невозможно в значении отождествления аналитических и нравственных способностей человека и алгоритмов: технологии искусственного интеллекта не наделены способностью думать, понимать и осознавать свои поступки, воздерживаться от совершения противоправных деяний, за которые предусмотрена социальная, и в первую очередь, юридическая ответственность. Обратное утверждение заставило бы нас обратиться к философскому вопросу, что есть сознание, и возвести человека к образу Творца, способного наделить жизнью, сознанием и волей неодушевленные, созданные им технические решения. Сообразно тому, как в период эпохи Возрождения рассуждал итальянский мыслитель Джованни Пико делла Мирандола в своего рода манифесте «Речь о достоинстве человека», в современности обсуждаются идеи свободы личности, возводимые в идеологию трансгуманизма. Качественно высокая роль человека в этом мире, отраженная в антропоцентрических идеалах, сходится с идеями антропоморфизации технических и технологических систем, что в современных условиях цифровой парадигмы общественного развития и рационализаторского подхода порождает рассмотрение пределов человеческих возможностей в гиперболизированном виде – от вопросов

самоопределения до изменения собственных естественных, природных форм воплощения и одушевления того, что природой таковым не задумывалось.

В связи с критикой подобного подхода вопросы регулирования общественных отношений в настоящем исследовании изучаются не с точки зрения так называемого нового формата взаимодействия человека и искусственного интеллекта, юнитов ИИ, роботов и пр., а, оставаясь в традиционной парадигме мышления, рассматриваются исключительно сквозь призму возможного для регулирования, а именно – общественных отношений, складывающихся между субъектами права. Убеждены в том, что каким бы ни было совершенным алгоритмическое или автоматизированное решение, воплощенное технологиями ИИ, за ним всегда стоит человек – разработчик, владелец, пользователь. Если современное научно-техническое развитие движется по пути того, что это в скором времени будет иначе, в попытке снять какую-либо ответственность человека за действия ИИ, в связи с чем и предлагаются теории правосубъектности последнего, задача права – выступить тем самым эффективным механизмом социального регулирования, который через аксиологические и онтологические характеристики права позволит возвести до легального и легитимного уровня только те подходы и нормы, которые не будут противоречить духовно-нравственным человеческим ценностям. При этом снятие правовой неопределенности в части вопросов юридической ответственности за действия, совершаемые в метавселенных, должно не замедлить рост инвестиций в данную сферу, что было бы чревато недостижением целевых показателей в области технологического лидерства Российской Федерации в сфере информационных (в частности, цифровых) технологий, а напротив повысить прозрачность и ясность для лиц, развивающих данную индустрию и использующих её в своей профессиональной деятельности, укрепить доверие к пространству метавселенных, складывающиеся в котором общественные отношения урегулированы нормами права, за счет чего может быть обеспечена защита прав, свобод и законных интересов граждан.

В результате проведенного анализа обозначено, что под юридической ответственностью за виртуальные деликты, включая правонарушения, совершенные непосредственно внутри метавселенных, следует понимать установленную государством обязанность субъекта правоотношения претерпеть неблагоприятные для него последствия личного либо имущественного характера за совершенное общественное опасное деяние, нарушающее нормы законодательства, регулирующие общественные отношения, складывающиеся внутри и по поводу виртуальных иммерсивных пространств метавселенных, и иные непосредственно связанные с ними общественные отношения, посредством соответствующих механизмов государственного принуждения с целью восстановления нарушенных прав, свобод и законных интересов граждан, организаций и общества. При этом под виртуальными деликтами предложено понимать противоправные, виновные, наносящие вред личности, обществу или государству деяния деликтоспособного лица или лиц, влекущие за собой юридическую ответственность, и характеризующиеся иммерсивностью и локализирующиеся исключительно в пространстве метавселенных (*внутрипространственные*), или инициируемые в нем для причинения вреда в реальном мире (*инструментальные*), или совершаемые вне данного пространства, однако по своим целям охватывающие причинение вреда платформенному существованию самих метавселенных и (или) их пользователям (*внепространственные*), а также наносящие вред или создающие угрозу причинения вреда одновременно как физическим объектам, общественным интересам и ценностям, так и виртуальным объектам, созданным и существующим в метавселенных (*комплексные*). Таким образом, *по целям и соотношению сферы совершения деяния и сферы наступления общественно опасных последствий* следует разграничивать такие виртуальные деликты как внутрипространственные, инструментальные, внепространственные и комплексные. *По степени общественной опасности (вредности)* виртуальные деликты предлагается

подразделять на гражданско-правовые виртуальные деликты, административные виртуальные деликты, а также метапреступления. *По территориальному признаку* виртуальные деликты предлагается классифицировать на внутригосударственные виртуальные деликты и трансграничные (экстерриториальные) виртуальные деликты. *По объекту посягательства* можно выделить виртуальные деликты против личности, виртуальные деликты против общественной безопасности, виртуальные деликты террористической направленности, виртуальные деликты, направленные против нормального физического и нравственного развития несовершеннолетних. В работе проведена типологизация юридической ответственности за виртуальные деликты, включая правонарушения, совершенные внутри метавселенных, по субъектному, отраслевому и организационному признаку.

§ 2.3. Национальная безопасность и права человека в условиях развития метавселенных

Обеспечение национальной безопасности страны является краеугольным камнем существования государства как такового. Отметим, что согласно договорной теории происхождения государства, именно потребность в безопасности определила появление последнего. В стремлении обосновать сложившийся тип государственно-правового устройства в XVI–XVII вв. появляются идеи о национальной, общей безопасности, которые отражают политический подход к термину «нация», где ключевым выступает так называемый фактор согражданства¹. Для России исторически центральными в определении сущности данного термина служили такие категории как народ, национальная культура, язык, этнос, традиции. Так, в Концепции национальной безопасности Российской Федерации, утвержденной указом Президента РФ от 10.01.2000 № 24 (ныне утр. силу),

¹ Овчинников А. И. Формирование понятия «национальная безопасность» в истории государственно-правовой мысли // Философия права. 2014. № 5 (66). С. 17.

было закреплено, что национальная безопасность представляет собой безопасность её многонационального народа как носителя суверенитета и единственного источника власти в Российской Федерации. В действующей Стратегии национальной безопасности России, утвержденной указом Президента РФ от 02.07.2021 № 400, закрепляется, что национальная безопасность – это состояние защищенности национальных интересов страны от внешних и внутренних угроз, при котором обеспечиваются реализация конституционных прав и свобод граждан, достойные качество и уровень их жизни, гражданский мир и согласие в стране, охрана суверенитета Российской Федерации, её независимости и государственной целостности, социально-экономическое развитие страны.

Поскольку в современном мире приходится задаваться вопросом о том, что представляют собой границы государства, не только как определенной физической территории, в связи с расширительным толкованием понятий «политическое пространство» и «экстерриториальные границы государства», но и территории виртуальной, ввиду того что возникают цифровые копии государств, претендующие на сохранение национальной идентичности посредством перемещения в виртуальный мир элементов культурного наследия, административных и правовых структур, то закономерен вывод о том, что на сегодняшний день вопрос, связанный с особенностями обеспечения национальной безопасности в условиях складывающейся технологической сингулярности, как никогда актуален.

На наш взгляд, важно подчеркнуть, что для эффективного обеспечения национальной безопасности действительно необходимым является установление – внутренними или внешними факторами обусловлены риски и вызовы для национальных интересов страны. Иными словами, внутренние или внешние причины детерминируют процесс возникновения потенциальной или реальной угрозы для безопасности государства, и возможно ли их разграничение в целом. В частности, для определения особенностей обеспечения национальной безопасности в новых

технологических условиях при рассмотрении индустрии метавселенных и цифровых двойников необходимо установить, имеется ли угроза для общества и государства, сводящая жизнь граждан к миру симулякров и симуляций, при развитии данной цифровой индустрии (внутренняя угроза), либо же без отечественного развития данной индустрии формируется угроза для безопасности страны, вызванная не столько отсутствием законодательной базы и правовых принципов, распространяющих своё действие на новый тип складывающихся общественных отношений, возникающих внутри или по поводу виртуального иммерсивного пространства, сколько отсутствием конкурентноспособного отечественного цифрового сегмента и ростом влияния транснациональных корпораций на форматы цифрового взаимодействия пользователей и способы регламентации возникающих правоотношений (внешняя угроза).

Итак, на сегодняшний день известен ряд примеров успешного внедрения цифровых технологий в государственное управление. Существуют страны, в которых практикуется использование цифровых копий городов и государства. Например, метавселенная Шанхая, представляющая собой цифровую копию города и включающая более 20 известных достопримечательностей, охватывает площадь 3,8 тыс. кв. км, совмещая при этом «функции классического цифрового двойника и платформы для развития цифрового туризма»¹.

Примером автоматизированного потока данных от физического объекта к виртуальному объекту стала и цифровая 3D-модель Сингапура (*Singapore Digital Twin*). Причиной создания цифровой копии государства послужили частые стихийные бедствия в виде наводнений и проблемы землепользования ввиду высокой плотности населения. Решению данных проблем способствовали рассматриваемые передовые технологии, которые в дополнение к методам картографирования послужили основой для

¹ Рейтинг инновационной привлекательности мировых городов: 2024 / Е. С. Куценко, Л. М. Гохберг (рук. авт. колл.), В. О. Боос и др.; под ред. Л. М. Гохберга, Е. С. Куценко; Нац. исслед. ун-т «Высшая школа экономики». М.: ИСИЭЗ ВШЭ, 2024. С. 281.

трехмерного отражения ландшафта и инфраструктуры страны. Благодаря этому в 2022 году цифровая 3D-модель Сингапура стала первой в мире цифровой копией государства. Однако на этом проект не завершен, планируется также создание национальной подземной цифровой копии Сингапура, поскольку для рационального использования надземного пространства все коммуникации в государстве расположены под землей. Как указывается, реализация данного проекта должна позволить повысить безопасность во время инженерных работ¹. Помимо этого, в марте 2025 г. было анонсировано, что в ближайшее время начнется «тестирование цифрового двойника порта, который будет использовать ИИ для улучшения навигационной безопасности и экологической устойчивости, а также для моделирования сценариев разливов нефти и химикатов»².

Также особое внимание хотелось бы уделить проекту Тувалу «Будущее сейчас», включающему в себя инициативу по созданию цифровой копии государства, которая позволит даже в случае затопления физической территории страны сохранить национальную идентичность посредством перемещения в виртуальный мир элементов культурного наследия, административных и правовых структур. Подчеркивается, что «такой шаг подразумевает загрузку цифровой копии государства в метавселенную»³.

Построение подобных метавселенных и цифровых копий городов становится возможным благодаря использованию блокчейн-технологий и технологий искусственного интеллекта, а также информации, которая передается на сервисы со спутников, дронов и специальных датчиков. Более того, само по себе создание метавселенных связано с развитием технологий больших данных, искусственного интеллекта, виртуальной и дополненной реальности. Как уже неоднократно отмечалось, сегодня это пространство,

¹ Singapore's digital twin – from science fiction to hi-tech reality // Infrastructure Global. URL: <https://infra.global/singapores-digital-twin-from-science-fiction-to-hi-tech-reality> (дата обращения: 26.10.2025).

² Цифровой двойник порта Сингапура будет протестирован во второй половине 2025 года // Апперкейс. URL: <https://www.appercase.ru/news/58267/?ysclid=mhvto0j3a0109009384> (дата обращения: 26.10.2025).

³ Государство Тувалу планирует создать цифровую версию самого себя // Информационное агентство России (ТАСС). URL: <https://tass.ru/obschestvo/16332185> (дата обращения: 26.10.2025).

которое используется не только в качестве игровой и досуговой развлекательной цифровой площадки, но и активно внедряется в сферы медицины, образования, бизнеса, туризма и государственного управления.

Планирование и моделирование в метавселенных позволят с помощью цифровых копий городской инфраструктуры следить за происходящими системными процессами в режиме реального времени, а также моделировать возможные проекты и сценарии, направленные на улучшение качества жизни граждан. Так, на Ближнем Востоке в Катаре для обеспечения интерактивной городской навигации и мониторинга городской инфраструктуры происходит активное внедрение новых цифровых технологий, таких как метавселенная, 3D-интернет, цифровые близнецы, «позволяя командам сотрудничать в общем виртуальном пространстве, улучшая координацию и принятие решений»¹.

Приведенные примеры демонстрируют, что при использовании цифровых технологий, действующих по принципу автоматизированного потока данных исключительно от физического объекта к виртуальному объекту, сами физические объекты не подвергаются какому-либо воздействию. Это позволяет называть воплощенные в цифровом формате предприятия, города, государства «цифровыми копиями» данных объектов. Что касается корректного использования терминов «цифровые близнецы» или «цифровые двойники», считаем, что только при достижении так называемого «эффекта зеркальности» возможно будет говорить о том, что данный цифровой объект выступает не цифровой копией, а цифровым двойником (цифровым близнецом) предприятия, города, государства и т.д. В частности, в одной из научных работ обращается внимание на взаимосвязь концепции «цифровых близнецов» и технологий искусственного интеллекта, при этом отмечается, что «простая 3D-визуализация или отдельная модель ещё не будут являться цифровым двойником – необходимо дополнение

¹ Метавселенная как основа «умных городов» в Катаре // Вестник ГЛОНАСС. URL: <http://vestnik-glonass.ru/news/intro/metavselennaya-kak-osnova-umnykh-gorodov-v-katare> (дата обращения: 26.10.2025).

технологиями искусственного интеллекта, результатами моделирования “что, если” и визуализацией данных»¹. Следует согласиться, что концепция «цифрового двойника» или «цифрового близнеца» не сводится исключительно к виртуализации инфраструктуры города или государства, она «предполагает двусторонний обмен информацией между цифровым и реальным объектами»². В связи с чем можно утверждать, что в будущем в дополнение к существующим цифровым трансформациям должен наблюдаться «эффект зеркальности», подразумевающий влияние не только изменений, совершенных в реальном мире, на цифровые данные, но и изменений в оцифрованных данных на реальные объекты.

Убеждены, что при достижении такого уровня развития цифровых технологий государство столкнется с новыми вызовами и угрозами национальной безопасности. Более того, уже сегодня примером влияния действий, совершаемых в цифровом мире, на объекты, находящиеся во вне цифровой матрицы, является управление аватарами в метавселенной, и именно данный факт позволяет последних называть не только цифровыми копиями человека, но и цифровыми двойниками. Указанное подтверждается следующими примерами. Специальные датчики и браслеты, оснащенные искусственным интеллектом и являющиеся составной частью гарнитуры дополненной реальности, предоставляют пользователям возможность не только управлять аватаром в метавселенной, но и испытывать на себе эмоции и эффекты от пребывания в иммерсивном мультисенсорном пространстве – чувствовать, слышать и осязать. В 2022 г. японскими разработчиками компании H2L Technologies было анонсировано создание специального браслета, который с помощью электроразрядов позволит людям чувствовать боль, тяжесть, вибрации в метавселенной, усиливая эффект присутствия и

¹ Digital twins: From one twin to the enterprise metaverse // McKinsey. URL: <https://www.mckinsey.com/capabilities/mckinsey-digital/our-insights/digital-twins-from-one-twin-to-the-enterprise-metaverse> (дата обращения: 26.10.2025).

² Цифровые двойники в высокотехнологичной промышленности: монография / под ред. А. И. Боровкова. СПб.: ПОЛИТЕХ-ПРЕСС, 2022. С. 64.

погружения¹. Через год американская компания OVR Technology создала аксессуар для VR-шлемов с передачей запахов, а «компания из Японии AI Silk представила перчатки Haptic Metaverse, которые, как говорят разработчики, передают прикосновения и даже могут примерно воспроизвести текстуру поверхности, встреченной в виртуальной реальности»². В 2025 г. стало известно о совершенствовании VR-устройств, способных передавать иные тактильные ощущения в реальном мире³. Данные обстоятельства во взаимосвязи с тем, что взаимодействие внутри пространства метавселенных может происходить не только между людьми, но и между человеком и юнитами ИИ – цифровыми сущностями искусственного интеллекта, воплощенными через созданный в виртуальной плоскости образ с помощью цифровых технологий, управляемый платформенными решениями либо самоуправляемый в будущем, а также рисками их антропоморфизации (очеловечивание ИИ, наделение его сознанием, душой, свойствами и качествами человека), – подрывают представление о традиционных социальных институтах, изменяют их значимость и ценность в современном мире.

Приведенные данные позволяют утверждать, что существующие тенденции на рынке цифровой индустрии, основной двигатель которой – технологии искусственного интеллекта, виртуальной и дополненной реальности, помимо определенных преимуществ при их использовании в госсекторе, например, таких как оптимизации процессов землепользования, совершенствование транспортной системы, управления рисками дорожно-транспортных происшествий, безопасное моделирование различных сценариев развития событий в виртуальной иммерсивной среде и т.д., имеют также достаточно серьезные негативные последствия, вызовы и угрозы

¹ Японский стартап поможет пользователям почувствовать боль и прикосновения внутри метавселенной // Техкульт. URL: <https://www.techcult.ru/technology/10724-bol-v-metavselennoj> (дата обращения: 26.10.2025).

² В метавселенной научились передавать запахи // Наука. URL: https://naukatv.ru/news/v_metavselennoj_nauchilis_pereдавav_zapakhi (дата обращения: 26.10.2025).

³ Виртуальный поцелуй: как технологии меняют человеческие взаимоотношения // ПНИПУ. URL: <https://pstu.ru/news/2025/07/07/17321/?special=1> (дата обращения: 26.10.2025).

национальной безопасности. В частности, выделим две основные группы – это вызовы, связанные с достижением «эффекта зеркальности» цифровых объектов, и вызовы, связанные с развитием децентрализованных метавселенных.

Вызовы, связанные с «эффектом зеркальности» цифровых объектов, т.е. состоянием двусторонней передачи данных между цифровым и реальным объектами, которое достигается посредством современных цифровых технологий, включая технологии больших данных и технологии искусственного интеллекта, и подразумевающие влияние не только изменений, совершенных в реальном мире, на цифровые объекты, но и изменений в оцифрованных данных на объекты реальные, можно обобщить следующим образом – это возможная зависимость от чужих серверов и провайдеров и, соответственно, риск потери управления критической инфраструктурой государства; дезорганизация деятельности государственных и муниципальных учреждений в случае кибератак на критическую инфраструктуру; угроза экономической, транспортной и иным видам безопасности.

Вторую группу образуют вызовы, связанные с развитием децентрализованных метавселенных. Как уже отмечалось в ранее опубликованных работах, «в связи с развитием информационных технологий в целом и виртуальных вселенных в частности, ... внутри виртуального пространства существуют риски, связанные с конфликтом идентичностей и отказом пользователей виртуальных миров от отождествления себя с гражданами определенной страны»¹, в связи с чем складывается угроза для национальной идентичности, государственного суверенитета, возникают риски для безопасности граждан, упрощение организации совершения террористических и экстремистских преступлений. Помимо этого, модель

¹ *Ширинских П. И., Овчинников А. И.* Традиционные духовно-нравственные ценности в условиях виртуальной реальности // Искусственный интеллект, традиционные духовно-нравственные ценности и права человека в эпоху цифровизации: сборник научных статей. М.: ООО «Издательский Центр РИОР», 2024. С. 315.

децентрализованной метавселенной порождает рост влияния транснациональных корпораций и связанную с ним угрозу формирования альтернативного политического пространства. Жизнь в мире симулякров приводит к девальвации традиционных ценностей, нивелированию значимости институтов семьи и брака.

Развитие индустрии метавселенных в целом и квазигосударственность метавселенных в частности объясняют важность рассмотрения не только внешних угроз безопасности личности, общества и государства, но и внутренних угроз, представляющих собой совокупность условий и факторов, создающих прямую или косвенную возможность причинения ущерба как государственному суверенитету, так и реализации фундаментальных прав человека. К основным внутренним угрозам можно отнести следующие:

1) *угрозы цифровой идентичности* (потенциальные риски неправомерного использования цифровой копии или цифрового двойника человека с причинением лицу, являющемуся прототипом данного цифрового аватара, морального, репутационного вреда и (или) материального ущерба, а также угрозы национальной безопасности при использовании аватара в противоправных, в том числе преступных, целях);

2) *угрозы когнитивной безопасности личности и манипуляции сознанием* (в основе функционирования метавселенных лежит использование специальной гарнитуры виртуальной и дополненной реальности, включая камеры и датчики, что позволяет собирать данные о пользователях, в том числе биометрические, и потенциально использовать их не только для таргетированной рекламы, но и в иных целях, например, таких как деструктивное воздействие и манипуляция сознанием, что с учетом гиперперсонализации пользователей достигается с большей эффективностью чем в реальном мире, помимо этого, постоянное пребывание в метавселенных также создает угрозу искажения самосознания пользователей);

3) угрозы десоциализации, обесценивания традиционного бесцифрового образа жизни и девальвации традиционных ценностей (метавселенные так или иначе в своей основе представляют собой лишь симуляцию объективного мира, однако развитие технологий виртуальной и дополненной реальности создает иллюзорную яркость виртуального мира, который начинает конкурировать с миром действительности, заменяя собой последний, что потенциально приводит к снижению значимости социальных связей и потребности в их установлении, девальвации института брака и семьи, снижению гражданской активности, а также к рискам радикализации определенных взглядов внутри изолированного виртуального мира; помимо этого, ценностное отношение к жизни человека и эмоциональную реакцию на насилие снижает обратимость смерти аватара в виртуальном мире, повышая тем самым как уровень насилия, так и оказывая влияние на формирование безнаказанного отношения к нему в реальном мире, иными словами, подобное порождает негативный потенциальный перенос опыта в виртуальном пространстве на отношения, складывающиеся в действительности, в связи с чем безусловно важным и заслуживающим внимания в условиях развития метавселенных становится рассмотрение фундаментальных прав человека, включая такие как право на жизнь, право собственности, право на неприкосновенность частной жизни, сквозь призму аксиологического подхода).

Таким образом, стремительное развитие технологий виртуальной и дополненной реальности, технологий искусственного интеллекта, оптимизация скорости передачи и обработки информации, а также конвергенция данных цифровых технологий внутри одного пространства с учетом их усовершенствованных функциональных характеристик требуют адаптации правовых механизмов к новым технологическим достижениям для эффективной защиты прав человека и обеспечения безопасности общества и государства.

Поэтому, во-первых, право внутри метавселенной должно быть частью правовой системы государства, а не сетевого сообщества, что в свою очередь не снижает значимости и необходимости сотрудничества в области технического регулирования при разработке специальных регламентов и стандартов для обеспечения безопасности и защиты пользователей в пространстве метавселенных посредством взаимодействия органов государственной власти и российских бизнес-участников рынка метавселенных.

Во-вторых, внедрению передовых технологий в виде «цифровых близнецов» или «цифровых двойников» в политико-управленческую сферу, с одной стороны, должна предшествовать разработка механизмов информационной защищенности стратегически важных объектов, направленная на защиту критической инфраструктуры государства, с другой стороны, должны быть предложены механизмы обеспечения защиты и гарантии реализации прав и свобод гражданина в момент взаимодействия с властными структурами в рамках публично-правовых отношений, что, на наш взгляд, достижимо при сохранении альтернативного цифровому способу получения ряда услуг в бесцифровом формате.

В-третьих, необходимо рассмотреть требование по обязательной авторизации пользователя в метавселенной под своим именем по принципу «один человек – один аватар» с предварительной идентификацией личности, что позволит избежать фишинговых персонажей – аватара другого человека либо вымышленного аватара. Подчеркнем, что в большинстве научных работ, посвященных рассматриваемой проблематике, обращается внимание на необходимость возложения ответственности на разработчиков цифровых платформ и систем ИИ, соглашаясь с тем, что этические и правовые основы должны являться фундаментом в построении системы обучения технологий ИИ, считаем не менее важным и тот факт, что предложенная модель предварительной идентификации гражданина призвана подчеркнуть необходимость более ответственного подхода к взаимодействию с

технологиями искусственного интеллекта и со стороны самих пользователей, которые не только должны быть уведомлены о присутствии алгоритмов ИИ, их потенциальном влиянии на их опыт в виртуальной среде, факте общения внутри пространства метавселенной с ИИ-юнитом, но и понимая данный факт, разделять ответственность за потенциальные последствия, наступающие в результате взаимодействия с гражданами и технологиями искусственного интеллекта внутри пространства метавселенных.

В-четвертых, важно установить взаимосвязь между складывающейся политикой управления и регулирования в области цифровой индустрии, к которой относится и индустрия метавселенных, и существующей парадигмой государства по управлению Интернетом в целом.

Остановливаясь на последнем предложении подробнее, заметим, что действующая политика по управлению Интернетом (*Internet Governance*), в основе которой лежат культурные, социальные, исторические факторы и особенности экономических и политических укладов отдельных государств, опирается на принципы, выработанные относительно нижнего уровня Интернета (физической основы сети – спутники, кабели, серверы). Эволюция цифровых технологий создала возможность наряду с физическим уровнем (инфраструктура), логическим уровнем (международные протоколы) и программным уровнем (веб-сайты, облачные хранилища)¹ выделить следующий, четвертый уровень Интернета. Так, технологии искусственного интеллекта, специальные приложения, действующие на его основе, технологии виртуальной и дополненной реальности относятся к верхнему уровню Интернета. Однако на настоящий момент наблюдается продолжение общегосударственной политики по управлению Интернетом в соответствии с ранее выработанными стратегиями и стандартами и в отношении ИИ, используемого в новой развивающейся области цифровой реальности – метавселенной, которую некоторые ученые именуют следующим уровнем

¹ См. подробнее: Курбалийя Й. Управление Интернетом. URL: https://cctld.ru/files/books/kurbaliya_7.pdf (дата обращения: 28.07.2025).

Интернета. Другими словами, общая политико-управленческая концепция продолжает зависеть от фундамента, основы Интернета (адресного пространства и системы корневых серверов), а не от его внешнего инновационного воплощения. Данный факт позволяет обратить внимание на существование условно трех основных моделей управления Интернетом, классифицированных по субъектному представительству заинтересованных сторон. К ним относятся:

– традиционная (однаправленная, вертикальная) модель управления, предполагающая, что «все участники подчинены национальным правительствам»¹. Классическим примером государства, реализующим управление согласно традиционной модели, является Китай. Здесь существует система контроля Интернета (так называемый «Великий китайский файрвол»), которая блокирует любой запрещенный контент, делает рынок цифровой индустрии закрытым для зарубежных организаций. По авторскому мнению, в России сейчас также продолжает сохраняться вертикальная модель управления Интернетом;

– многосторонняя (мультистейкхолдерная) модель управления, обеспечивающая возможность участия в процессе принятия решений помимо правительств и международных межправительственных организаций «представителей гражданского общества, бизнеса, академического и технического сообществ, средств массовой информации и других заинтересованных сторон»². К странам, поддерживающим такую модель, можно отнести Казахстан, Армению, Францию, Германию и др. Отмечалось, что в России также происходят институционализация и интеграция в модель управления мультистейкхолдерного подхода³.

¹ *Shcherbovich A. A.* Multistakeholder approach and human rights in Internet Governance // *Business Informatics*. 2017. No. 1 (39). P. 12.

² Там же. P. 7.

³ См. подробнее: *Гаттаров Р. У.* Мультистейкхолдерный подход в управлении информацией // Государственная политика. Стратегия модернизации. 2011. С. 47–52. URL: <https://xn----7sbbigfb2af0fyenmkqqlcxevdua.xn--p1ai/files/SVAYZ/saderzhanie/Tom%2011/I/Gattarov.pdf> (дата обращения: 20.07.2025).

– односторонняя (моностейкхолдерная) модель управления, при которой властные полномочия сосредоточены в распоряжении одной из заинтересованных сторон, чаще всего частных компаний. В качестве примера можно привести такие компании как Google, Facebook* и Amazon. Отмечается, что ведущая роль частного сектора в управлении адресным пространством «...продвигается США и некоторыми другими западными государствами как альтернатива межгосударственному многостороннему подходу»¹).

В рамках данных моделей по управлению Интернетом складываются подходы к регулированию внедрения и применения технологий искусственного интеллекта в цифровых виртуальных средах. По степени правовой регламентации можно выделить следующие:

– проинновационный или либерально-диспозитивный подход (Великобритания, Япония, США, Сингапур, Южная Корея и др.). Данный подход основан на принципах саморегулирования, имеющих в своём содержании технократические императивы, и направлен на стимулирование и укрепление доверия к использованию технологий ИИ;

– риск-ориентированный подход (страны Евросоюза). Отмечается, что «Закон ЕС об ИИ вводит сложный “режим безопасности продукции”, основанный на наборе из 4 категорий риска»², при этом устанавливаемый механизм правоприменения создает многоуровневую иерархию «от приложений ИИ с незначительным риском до приложений с неприемлемым риском»³;

– консервативно-этатистский подход (Китай, Саудовская Аравия, Иран, ОАЭ). Данный подход включает строгую формальную определенность и

* Facebook принадлежит компании Meta, признанной экстремистской организацией и запрещенной в РФ.

¹ Истомин Н. А. Модель участия заинтересованных сторон в управлении Интернетом на международном уровне // Право и политика. 2020. № 5. С. 103.

² Коп М. EU Artificial Intelligence Act: The European Approach to AI. 2021. URL: https://www.researchgate.net/publication/354852375_EU_Artificial_Intelligence_Act_The_European_Approach_to_AI (дата обращения: 20.07.2025).

³ Асадуллина А. В., Белоусов В. С. Регулирование технологий искусственного интеллекта на территории Европейского Союза // Российский внешнеэкономический вестник. 2022. № 8. С. 24.

согласованность внедряемых цифровых новшеств с уже существующими в обществе институтами, их устойчивое и поэтапное развитие.

В России на настоящий момент в области регулирования ИИ в условиях существования цифровых виртуальных сред используется смешанный подход, при котором, наряду со стремлением обеспечить технологическое лидерство страны в области развития технологий искусственного интеллекта, разрабатываются необходимые средства, способы и правовые механизмы защиты безопасности личности, общества и государства.

Для понимания сущности имеющегося на сегодняшний день правового регулирования в рассматриваемой области важно рассмотреть примеры из судебной практики, которые связаны с цифровыми двойниками человека и аватарами, сгенерированными ИИ. В частности, в мае 2025 г. в Южной Корее было вынесено судебное решение, согласно которому оскорбление аватаров в метавселенной было приравнено к оскорблению человека. Отмечается, что «защита чести теперь может распространяться и на цифровые воплощения живого человека», а само решение «закладывает новую правовую основу для принципа идентичности в цифровую эпоху»¹. Более того, в современном мире уже появляется судебная практика, связанная с применением аватаров, сгенерированных искусственным интеллектом. Так, в Аризоне голос и внешность потерпевшего Кристофера Пелки, погибшего в 2021 г., спустя три с половиной года были воссозданы и воплощены в цифровом 3D-формате с использованием нейросетевых моделей, а в ходе судебного заседания был показан фрагмент с выступлением его цифрового аватара².

Подчеркнем, что ввиду культурных, исторических, экономических аспектов политика в отношении определения подходов к регулированию цифровых сред, действующих на основе ИИ, формируется, и будет

¹ Суд в Южной Корее признал клевету на интернет-аватара – оскорблением человека // TechInsider. URL: <https://www.techinsider.ru/news/news-1695861-sud-v-yujnoi-koree-priznal-klevetu-na-internet-avatara-oskorbleniem-cheloveka/?ysclid=mdct5x0ovr724443641> (дата обращения: 21.07.2025)

² См. подробнее: *Neff C.* AI of dead Arizona road rage victim addresses killer in court. URL: <https://www.theguardian.com/us-news/2025/may/06/arizona-road-rage-victim-ai-chris-pelkey> (дата обращения: 21.07.2025)

формироваться в условиях существующей парадигмы государства по управлению Интернетом. Ключевым в определении новых правил станет проверка базовых принципов на их устойчивость, стабильность и эффективность в современных реалиях с учетом развития интернета вещей, технологий искусственного интеллекта, дополненной и виртуальной реальности, а также перспективы создания квантового интернета. Проведение проверки базовых принципов на их устойчивость и эффективность должно осуществляться, в том числе, с учетом тех правовых и этических рисков и угроз формирования сетевой безопасности, которые были обозначены выше. При этом считаем недостаточным применение мер по повышению прозрачности, объяснимости и подотчетности технологий искусственного интеллекта и виртуальных сред, управляемых ИИ. На наш взгляд, важно сохранить классическую форму взаимодействия людей с государственными структурами и между собой, для того чтобы в последующем не пришлось закреплять право на традиционные формы человеческого общения, потеря которого в условиях виртуализации межличностных коммуникаций становится вполне реальной угрозой.

С правовой точки зрения, для того чтобы современная цифровая парадигма общественного развития не привела к цифровому тоталитаризму, важно сохранить автономию и индивидуальную свободу личности, оставив возможность выбора способа коммуникации и взаимодействия, в том числе, с государственными структурами. Определение цифровой субъектности не должно основываться на принципах технологического детерминизма. Пределами её определения должны служить базовые правовые и этические нормы и принципы, где инновационные подходы должны сочетаться с духовно-нравственными ценностями, национально-культурными традициями, а не разрушать их.

Таким образом, проведенное исследование позволило выделить три основные модели управления Интернетом, которые находятся в основе формирования политико-правовых подходов к развитию индустрии

метавселенных в различных государствах – это традиционная (однонаправленная, вертикальная) модель управления, многосторонняя (мультистейкхолдерная) модель управления и односторонняя (моностейкхолдерная) модель управления. В условиях существующих вызовов и угроз национальной безопасности, обобщенных в две группы – вызовы, связанные с достижением «эффекта зеркальности» цифровых объектов, и вызовы, связанные с развитием децентрализованных метавселенных, обоснованы сохранение в России вертикальной модели управления Интернетом и, соответственно, целесообразность утверждения государственного правового режима метавселенных с целью защиты безопасности личности, общества и государства.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В результате проведенного научного исследования достигнута поставленная цель работы посредством отражения сущности и содержания каждой из исследовательских задач, что позволяет говорить о новом теоретико-правовом осмыслении категории «правопорядок метавселенных» и разработке ряда правовых принципов, направленных на обеспечение безопасного создания и функционирования метавселенных в Российской Федерации. На основании осуществленного анализа теоретико-правовых аспектов правового регулирования общественных отношений, складывающихся внутри и по поводу метавселенных, сформулированы следующие выводы.

Определено и обосновано, что подходы законодателя к формализации цифровой трансформации общественных отношений и социальных институтов представляли собой поэтапный характер, обеспечивая планомерное движение от единичных случаев применения новых цифровых технологий, сопровождавшихся обнаружением проблем и пробелов в правовой регламентации, к законодательному закреплению и уже повсеместному внедрению и интеграции в общественную и государственную жизнь цифровых технологий. Этап возникновения и развития индустрии метавселенных и связанная с ним необходимость правового закрепления и регулирования общественных отношений, возникающих внутри и по поводу нового виртуального иммерсивного пространства, опосредован и обусловлен основными тенденциями в области цифровизации общественных институтов и изменения моделей государственного управления в условиях цифровой трансформации общества. При этом стоит отметить, что в отличие от пространства многопользовательских онлайн-игр, метавселенные являются не только цифровыми площадками для досуга и отдыха, но и выступают в качестве платформ, направленных на решение профессиональных задач пользователей и реализацию их гражданских прав и обязанностей.

В частности, уже сегодня известны примеры как извлечения экономической выгоды при использовании метавселенных в качестве бизнес-пространства (Alibaba Cloud Metaverse, Xi Rang, Second Life, Dubai World Trade Center Authority, Voltep, Sense Tower), так и их интеграции в государственное управление при создании цифровых копий городов и государств (Dubai Metaverse, Virtual Singapore).

В результате проведенного анализа выделены пять основных подходов к определению феномена «метавселенная», а именно экономический, политико-правовой, технологический, философско-мировоззренческий и риск-ориентированный подходы. Помимо этого, установлено, что концептуальная модель виртуальной вселенной выражается в совокупности таких признаков, как, во-первых, высокая степень погружения, во-вторых, использование при подключении в виртуальную реальность устройств, позволяющих с помощью сенсоров высокого разрешения задействовать все органы чувств человека, в том числе осязание и вестибулярный аппарат, и, в-третьих, функциональная совместимость виртуальных платформ, обеспечивающая взаимодействие различных систем и устройств без каких-либо ограничений, что позволяет обеспечивать взаимодействие людей с объектами данного мира с помощью их аватаров (цифровых копий либо цифровых двойников), в том числе посредством использования специальных технических устройств (сканирующие датчики, очки виртуальной реальности, шлем виртуальной реальности и др.) с доступом переключения с одной цифровой площадки на другую в беспроводном режиме для реализации социальных, познавательных, материальных и иных потребностей человека, при этом совокупность перечисленных признаков в своём единстве отражает сущность метавселенной. С точки зрения права метавселенная представляет собой, с одной стороны, новую форму социальной реальности, с другой стороны, сложный объект общественных отношений, находящийся на рубеже материального и виртуального миров, соединяющий их в одно общее пространство, которое требует правового регулирования, поскольку действия,

совершаемые в метавселенной, способны оказывать воздействие на объекты реальной действительности. Метавселенная есть действующее на основе технологий виртуальной и (или) дополненной реальности трехмерное иммерсивное мультисенсорное пространство, в котором взаимодействие пользователей опосредовано использованием цифровых аватаров (цифровых копий или двойников человека) с возможным применением специальных технических устройств (сканирующие датчики, очки виртуальной реальности, шлем виртуальной реальности и пр.), при котором между субъектами (пользователями, разработчиками, заказчиками и другими участниками) происходит взаимодействие, влекущее правовые последствия, связанные с возникновением, изменением или прекращением субъективных прав и обязанностей.

Доказано, что виртуальная реальность предстает в виде конструируемой, а значит управляемой субстанции, однако сохраняющей и, по мере развития ИКТ и роста применения технологий искусственного интеллекта, увеличивающей элементы непредсказуемого в своём содержании. Появляются новые конструируемые площадки смешанной реальности, где задействуются технологии искусственного интеллекта, виртуальной и дополненной реальности, при этом человек получает возможность ощущать себя полностью существующим как в реальном мире, так и в виртуальном пространстве. Помимо этого, обозначено, что отсутствие мер опережающего правотворчества может привести к децентрализованному управлению метавселенными, при котором сетевые сообщества наравне с государством смогут осуществлять разработку общеобязательных правил поведения, действие которых будет распространяться на отношения, складывающиеся внутри виртуального пространства, при этом не подчиняясь общим нормам права, применимым к схожим ситуациям, которые происходят в физическом мире.

Таким образом, правопорядок метавселенных выступает частью общественного порядка, складывающегося в условиях функционирования

национальных и глобальных виртуальных пространств, цифровых платформ и сред, посредством отражения в правосознании и поведении людей нормативных предписаний и фактическом соблюдении, исполнении, использовании и применении правовых норм субъектами правоотношений. В широком смысле правопорядок метавселенных включает в себя всю совокупность норм, регулирующих функционирование виртуальных пространств, а в узком смысле представляет собой совокупность норм, регулирующих отношения между субъектами метавселенных внутри данного пространства (правопорядок внутри метавселенных, виртуальный правопорядок).

При этом состояние упорядоченности общественных отношений и предсказуемости последствий совершения определенных действий в виртуальной реальности образует сущность правопорядка метавселенных и сводится к поиску пределов применения права к отношениям, складывающимся внутри рассматриваемого метапространства, определение возможных и достаточных пределов применения права к которому является актуальной теоретико-правовой задачей.

В результате проведенного сравнительно-правового анализа установлено, что на дальнейшее формирование правовых режимов регулирования метавселенных и общественных отношений, складывающихся внутри данного иммерсивного пространства, будет оказывать влияние модель управления Интернетом, выражающаяся либо в преимущественной роли негосударственных акторов в виде транснациональных корпораций при формировании данной политики управления с учетом развития блокчейн-технологий (*диспозитивный (либеральный) правовой режим метавселенных*), либо в сохранении первостепенной роли и значимости государственных акторов, формирующих представления о границах между допустимым и противоправным поведением в метавселенной (*императивный (консервативный) правовой режим метавселенных*).

Определенные и проанализированные мировые практики в области регулирования пространства метавселенных позволили разработать теоретико-правовую концепцию и обосновать предложенный государственный правовой режим метавселенных в Российской Федерации с учетом как приоритетов в области научного технологического развития страны, так и задач национальной безопасности. В связи с чем основными принципами правового регулирования метавселенных в России должны стать нижеперечисленные позиции.

1. Создание, функционирование метавселенных в России, а также общественные отношения, складывающиеся внутри иммерсивного пространства, должны регулироваться нормами российского законодательства. Правила, устанавливаемые пользовательским соглашением, не должны противоречить основам публичного порядка страны.

2. Гражданин имеет право не использовать цифровые технологии для взаимодействия с публично-правовыми образованиями, органами власти и частными лицами. Государство обязано гарантировать соблюдение прав и законных интересов человека и гражданина, а также равные возможности для их реализации вне зависимости от использования гражданином цифровых технологий либо отказа от их применения при взаимодействии с государственными органами и органами местного самоуправления, что позволит в условиях цифровой трансформации общества и государства обеспечить защиту и реализацию ряда конституционных прав и свобод граждан, включая право обращаться лично (статья 33 Конституции РФ). Право на бесцифровую среду нуждается в законодательном закреплении и отражении принципов и механизмов его реализации, а также выступает основным условием для дальнейшего развития метавселенных в России как гарант альтернативы сохранения бесцифровой (естественной, традиционной) формы жизни граждан.

3. Для обеспечения защиты цифрового (технологического) суверенитета страны и основ публичного порядка допускается ограничение

доступа граждан Российской Федерации к метавселенным, созданным на территории государства, которое включено в перечень иностранных государств и территорий, совершающих недружественные действия в отношении Российской Федерации, российских юридических и физических лиц.

4. Правовая защита физического и психического развития детей, а также охрана здоровья населения страны имеют приоритет перед внедрением цифровых технологий в социальные сферы жизнедеятельности граждан, направленные на развитие цифровой индустрии в России, включая индустрию метавселенных.

5. Любые действия, направленные на хранение, использование и передачу третьим лицам биометрических показателей пользователя, полученных через датчики и камеры, установленные на специальной гарнитуре, используемые в метавселенной, включая частоту сердечных сокращений, давление, реакции на объекты и события и др., требуют специального осознанного согласия пользователя.

Установлено, что применительно к пространству метавселенных цифрового аватара (цифровую копию человека или цифрового двойника человека) необходимо рассматривать в качестве объекта правоотношений, который, выступая имуществом, принадлежащим управляющему данным аватаром пользователю (владельцу), служит инструментом общения между людьми. При этом юнит искусственного интеллекта, отличающийся определенными характеристиками «сильного ИИ», следует рассматривать в качестве объекта правоотношений, обладающего признаками источника повышенной опасности (технической и технологической сингулярности, выраженной в непредсказуемости технологий и отсутствии за ними полного контроля со стороны человека, сопровождающейся высоким уровнем риска для неограниченного количества граждан и безопасности государства).

Отдельное внимание в работе уделено вопросу привлечения к юридической ответственности за действия, совершаемые в метавселенных.

Согласно авторской позиции под юридической ответственностью за виртуальные деликты, включая правонарушения, совершенные непосредственно внутри метавселенных, следует понимать установленную государством обязанность субъекта правоотношения претерпеть неблагоприятные для него последствия личного либо имущественного характера за совершенное общественное опасное деяние, нарушающее нормы законодательства, регулирующие общественные отношения, складывающиеся внутри и по поводу виртуальных иммерсивных пространств метавселенных, и иные непосредственно связанные с ними общественные отношения, посредством соответствующих механизмов государственного принуждения с целью восстановления нарушенных прав, свобод и законных интересов граждан, организаций и общества. При этом под виртуальными деликтами предложено понимать противоправные, виновные, наносящие вред личности, обществу или государству деяния деликтоспособного лица или лиц, влекущие за собой юридическую ответственность, и характеризующиеся иммерсивностью и локализирующиеся исключительно в пространстве метавселенных (*внутрипространственные*), или инициируемые в нем для причинения вреда в реальном мире (*инструментальные*), или совершаемые вне данного пространства, однако по своим целям охватывающие причинение вреда платформенному существованию самих метавселенных и (или) их пользователям (*внепространственные*), а также наносящие вред или создающие угрозу причинения вреда одновременно как физическим объектам, общественным интересам и ценностям, так и виртуальным объектам, созданным и существующим в метавселенных (*комплексные*). Таким образом, *по целям и соотношению сферы совершения деяния и сферы наступления общественно опасных последствий* следует разграничивать такие виртуальные деликты как внутрипространственные, инструментальные, внепространственные и комплексные. *По степени общественной опасности (вредности)* виртуальные деликты предлагается подразделять на гражданско-правовые

виртуальные деликты, административные виртуальные деликты, а также метапреступления. *По территориальному признаку* виртуальные деликты предлагается классифицировать на внутригосударственные виртуальные деликты и трансграничные (экстерриториальные) виртуальные деликты. *По объекту посягательства* можно выделить виртуальные деликты против личности, виртуальные деликты против общественной безопасности, виртуальные деликты террористической направленности, виртуальные деликты, направленные против нормального физического и нравственного развития несовершеннолетних. Также в работе проведена типологизация юридической ответственности за правонарушения, совершенные внутри метавселенных, по субъектному, отраслевому и организационному признаку.

Установлено, что принятие эффективных и действенных мер и механизмов обеспечения национальной безопасности и прав человека в условиях развития индустрии метавселенных в Российской Федерации возможно при сохранении традиционной (вертикальной) модели управления Интернетом и утверждении государственного правового режима метавселенных. С целью обеспечения безопасности личности, общества и государства, во-первых, необходима защита критической инфраструктуры государства посредством поэтапного и безопасного внедрения передовых технологий в виде «цифровых близнецов» в политико-управленческую сферу, во-вторых, установление обязательной авторизации с предварительной идентификацией личности пользователя метавселенной под своим именем по принципу «один человек – один аватар».

Проведенное диссертационное исследование позволило прийти к выводу о том, что современная парадигма государственного управления и правопорядка смещается в сторону цифровой модели мироустройства всё с большим переносом важнейших сфер жизнедеятельности человека в мир оцифрованных виртуализированных вещей. Создание иммерсивного виртуального пространства метавселенных является новым этапом цифровой трансформации способов взаимодействия граждан и реализации их прав и

обязанностей. В связи с чем актуальным направлением дальнейшего как теоретико-правового, так и отраслевого исследования пространства метавселенных являются вопросы, связанные с определением эффективных мер и способов защиты персональных данных пользователей метавселенных, защиты авторского права и интеллектуальной собственности, вопросы отнесения аватара человека к объектам, неотделимо связанным с личностью последнего, вопросы порядка привлечения к юридической ответственности за противоправные деяния, совершенные в пространстве метавселенных, вопросы, связанные с безопасной авторизацией пользователей в пространстве метавселенных, включая аутентификацию и идентификацию субъектов, вопросы создания специального реестра графических/голографических цифровых изображений человека и маркировки контента метавселенной и ряд других упомянутых и обозначенных в настоящем исследовании вопросов. При этом приоритетным доктринальным и законодательным вопросом современного права, нуждающимся в дальнейшем детальном изучении в условиях развития индустрии метавселенных и иных форм виртуальной реальности, на наш взгляд, является проблема исключения из жизни человека альтернативных цифровым способом возможностей осуществления закрепленных в Конституции прав и свобод человека и гражданина, что требует от исследователей комплексного анализа вызовов и угроз, связанных с исключением традиционных форм и способов взаимодействия граждан между собой и с государством, а также реализации их прав и обязанностей, и поиска новых концептуальных и институциональных моделей управления и правового регулирования, направленных на достижения баланса частных и публичных интересов в современном обществе с учетом сложившегося технологического уклада.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ И ЛИТЕРАТУРЫ

Нормативные источники

1. Конституция Российской Федерации: принята всенародным голосованием 12 декабря 1993 года: с изменениями, одобренными в ходе общероссийского голосования 14 марта 2020 года // Собрание законодательства Российской Федерации. – 2020. – № 11. – Ст. 1416.
2. Об информации, информационных технологиях и о защите информации: Федеральный закон от 27.07.2006 № 149-ФЗ – Доступ из справочно-правовой системы «КонсультантПлюс». – Текст: электронный.
3. О внесении изменений в Арбитражный процессуальный кодекс Российской Федерации»: Федеральный закон от 27.07.2010 № 228-ФЗ – Доступ из справочно-правовой системы «КонсультантПлюс». – Текст: электронный.
4. О внесении изменений в Гражданский процессуальный кодекс Российской Федерации: Федеральный закон от 26.04.2013 № 66-ФЗ – Доступ из справочно-правовой системы «КонсультантПлюс». – Текст: электронный.
5. О внесении изменений в Закон Российской Федерации «О защите прав потребителей»: Федеральный закон от 29.07.2018 № 250-ФЗ – Доступ из справочно-правовой системы «КонсультантПлюс». – Текст: электронный.
6. О внесении изменений в Кодекс Российской Федерации об административных правонарушениях: Федеральный закон от 12.11.2018 № 410-ФЗ – Доступ из справочно-правовой системы «КонсультантПлюс». – Текст: электронный.
7. Об информации, информатизации и защите информации: Федеральный закон от 20 февраля 1995 г. № 24-ФЗ – Доступ из справочно-правовой системы «КонсультантПлюс». – Текст: электронный.
8. О внесении изменений в отдельные законодательные акты Российской Федерации: Федеральный закон от 08.08.2024 № 221-ФЗ – Доступ из справочно-правовой системы «КонсультантПлюс». – Текст: электронный.

9. О внесении изменений в Трудовой кодекс Российской Федерации в части формирования сведений о трудовой деятельности в электронном виде: Федеральный закон от 16.12.2019 № 439-ФЗ – Доступ из справочно-правовой системы «КонсультантПлюс». – Текст: электронный.

10. О внесении изменений в Уголовно-процессуальный кодекс Российской Федерации: Федеральный закон от 29.12.2022 № 610-ФЗ – Доступ из справочно-правовой системы «КонсультантПлюс». – Текст: электронный.

11. О мерах воздействия на лиц, причастных к нарушениям основополагающих прав и свобод человека, прав и свобод граждан Российской Федерации: Федеральный закон от 28.12.2012 № 272-ФЗ – Доступ из справочно-правовой системы «КонсультантПлюс». – Текст: электронный.

12. О цифровых финансовых активах, цифровой валюте и о внесении изменений в отдельные законодательные акты Российской Федерации: Федеральный закон от 31.07.2020 N 259-ФЗ – Доступ из справочно-правовой системы «КонсультантПлюс». – Текст: электронный.

13. Об организации предоставления государственных и муниципальных услуг: Федеральный закон от 27.07.2010 № 210-ФЗ – Доступ из справочно-правовой системы «КонсультантПлюс». – Текст: электронный.

14. Об электронной цифровой подписи: Федеральный закон от 10.01.2002 № 1-ФЗ – Доступ из справочно-правовой системы «КонсультантПлюс». – Текст: электронный.

15. О персональных данных: Федеральный закон от 27.07.2006 № 152-ФЗ – Доступ из справочно-правовой системы «КонсультантПлюс». – Текст: электронный.

16. Об электронной подписи: Федеральный закон от 06.04.2011 № 63-ФЗ – Доступ из справочно-правовой системы «КонсультантПлюс». – Текст: электронный.

17. Об образовании в Российской Федерации: Федеральный закон от 29.12.2012 N 273-ФЗ – Доступ из справочно-правовой системы «КонсультантПлюс». – Текст: электронный.

18. О Стратегии развития информационного общества в Российской Федерации: Указ Президента РФ 07.02.2008 № Пр-212 – Доступ из справочно-правовой системы «КонсультантПлюс». – Текст: электронный.

19. О Стратегии развития информационного общества в Российской Федерации на 2017–2030 годы: Указ Президента РФ от 09.05.2017 № 203 – Доступ из справочно-правовой системы «КонсультантПлюс». – Текст: электронный.

20. Об утверждении Концепции цифровой и функциональной трансформации социальной сферы, относящейся к сфере деятельности Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации, на период до 2025 года : Распоряжение Правительства РФ от 20 февраля 2021 г. № 431-Р – Доступ из справочно-правовой системы «КонсультантПлюс». – Текст: электронный.

21. О федеральной целевой программе «Развитие судебной системы России» на 2002–2006 годы: Постановление Правительства РФ от 20.11.2001 № 805 – Доступ из справочно-правовой системы «КонсультантПлюс». – Текст: электронный.

22. О Концепции долгосрочного социально-экономического развития Российской Федерации на период до 2020 года: Распоряжение Правительства РФ от 17.11.2008 № 1662-р – Доступ из справочно-правовой системы «КонсультантПлюс». – Текст: электронный.

23. Об утверждении Концепции развития телерадиовещания в Российской Федерации на 2008–2015 годы: Распоряжение Правительства РФ от 29.11.2007 № 1700-р – Доступ из справочно-правовой системы «КонсультантПлюс». – Текст: электронный.

24. О федеральной целевой программе «Развитие телерадиовещания в Российской Федерации на 2009–2018 годы»: Постановление Правительства

РФ от 03.12.2009 № 985 – Доступ из справочно-правовой системы «КонсультантПлюс». – Текст: электронный.

25. О национальной доктрине образования в Российской Федерации: Постановление Правительства Российской Федерации от 4 октября 2000 г. № 751 – Доступ из справочно-правовой системы «КонсультантПлюс». – Текст: электронный.

26. О развитии единой системы классификации и кодирования технико-экономической и социальной информации: Постановление Правительства РФ от 01.11.1999 № 1212 – Доступ из справочно-правовой системы «КонсультантПлюс». – Текст: электронный.

27. О федеральной целевой программе «Электронная Россия (2002–2010 годы)»: Постановление Правительства РФ от 28.01.2002 № 65 – Доступ из справочно-правовой системы «КонсультантПлюс». – Текст: электронный.

28. О единой системе информационно-справочной поддержки граждан и организаций по вопросам взаимодействия с органами исполнительной власти и органами местного самоуправления с использованием информационно-телекоммуникационной сети Интернет: Постановление Правительства Российской Федерации от 15.06.2009 № 478 – Доступ из справочно-правовой системы «КонсультантПлюс». – Текст: электронный.

29. Об утверждении плана перехода на предоставление государственных услуг и исполнение государственных функций в электронном виде федеральными органами исполнительной власти: Распоряжение Правительства Российской Федерации от 17.10.2009 № 1555-р – Доступ из справочно-правовой системы «КонсультантПлюс». – Текст: электронный.

30. О координации мероприятий по использованию информационно-коммуникационных технологий в деятельности государственных органов: Постановление Правительства РФ от 24.05.2010 № 365 – Доступ из справочно-правовой системы «КонсультантПлюс». – Текст: электронный.

31. Об утверждении Стратегии развития электронной промышленности России на период до 2025 года: Приказ Минпромэнерго РФ от 7 августа 2007 г. № 311 – Доступ из справочно-правовой системы «КонсультантПлюс». – Текст: электронный.

32. Об утверждении классификатора программ для электронных вычислительных машин и баз данных: Приказ Минкомсвязи России от 22 сентября 2020 г. № 486 (ред. от 04.12.2023) – Доступ из справочно-правовой системы «КонсультантПлюс». – Текст: электронный.

33. Об утверждении классификатора программно-аппаратных комплексов и Правил применения классификатора программно-аппаратных комплексов: Приказ Минцифры России от 31 января 2023 г. № 62 (ред. от 08.09.2023) – Доступ из справочно-правовой системы «КонсультантПлюс». – Текст: электронный.

34. Об утверждении Регламента организации применения видеоконференц-связи при подготовке и проведении судебных заседаний: Приказ Судебного департамента при Верховном Суде РФ от 28.12.2015 № 401 – Доступ из справочно-правовой системы «КонсультантПлюс». – Текст: электронный.

35. О переходе на оформление листка нетрудоспособности в форме электронного документа: Приказ ФСС РФ от 03.07.2017 № 320 – Доступ из справочно-правовой системы «КонсультантПлюс». – Текст: электронный.

36. О Единой системе классификации и кодирования технико-экономической информации (ЕСКК ТЭИ) Банка России: Положение Банка России от 19.07.2000 № 116-П – Доступ из справочно-правовой системы «КонсультантПлюс». – Текст: электронный.

37. О городской целевой программе «Электронная Москва»: Постановление Правительства Москвы от 13 мая 2003 г. № 367-ПП – Доступ из справочно-правовой системы «КонсультантПлюс». – Текст: электронный.

38. Обзор по отдельным вопросам судебной практики, связанным с применением законодательства и мер по противодействию распространению

на территории Российской Федерации новой коронавирусной инфекции (COVID-19) № 2 утв. Президиумом Верховного Суда РФ 30.04.2020 – Доступ из справочно-правовой системы «КонсультантПлюс». – Текст: электронный.

Международные договоры и документы рекомендательного характера

39. Конвенция о преступности в сфере компьютерной информации : ETS № 185 : принята в г. Будапеште 23 ноября 2001 г. // Официальный сайт Совета Европы.

40. Декларация принципов построения информационного общества: глобальная задача в новом тысячелетии : принята на Всемирной встрече на высшем уровне по вопросам информационного общества (Женева) 12 декабря 2003 г. // Официальный сайт Организации Объединенных Наций.

41. Резолюция Генеральной Ассамблеи ООН A/RES/56/183 «Всемирная встреча на высшем уровне по вопросам информационного общества» : принята Генеральной Ассамблеей ООН 31 января 2002 г. // Официальные отчеты Генеральной Ассамблеи, пятьдесят шестая сессия, Дополнение № 49 (A/56/49).

42. Тунисская программа для информационного общества : принята на Всемирной встрече на высшем уровне по вопросам информационного общества (Тунис) 15 ноября 2005 г. // Официальный сайт Организации Объединенных Наций.

43. Доклад Рабочей группы открытого состава по достижениям в сфере информатизации и телекоммуникаций в контексте международной безопасности ООН : A/75/816 : принят Генеральной Ассамблеей ООН 18 марта 2021 г.

44. Risks and opportunities of the metaverse. Resolution 2578 (2024) // Parliamentary Assembly of the Council of Europe. URL: <https://pace.coe.int/en/files/33907/html> (дата обращения: 09.01.2025).

45. Resolution (EU) № 2023/2062(INI) of 17 January 2024 on policy implications of the development of virtual worlds – civil, company, commercial and intellectual property law issues // European Parliament. URL:

[https://oeil.europarl.europa.eu/oeil/en/procedure-file?reference=2023/2062\(INI\)](https://oeil.europarl.europa.eu/oeil/en/procedure-file?reference=2023/2062(INI))
(дата обращения: 01.04.2026).

46. Regulation (EU) 2016/679 of the European Parliament and of the Council of 27 April 2016 on the protection of natural persons with regard to the processing of personal data and on the free movement of such data, and repealing Directive 95/46/EC (General Data Protection Regulation) (Text with EEA relevance) – OJ L 119, 04.05.2016, С. 1-88.

Научная и учебная литература

47. *Алексеев С. С.* Собрание сочинений. В 10 т. [+ Справоч. том]. Том 3: Проблемы теории права: Курс лекций. М.: Статут, 2010. 781 с.

48. *Бакарджиев Я. В., Рыбаков В. А., Ромашов Р. А.* Теория государства и права в 2 ч. Часть 2: учебник для вузов. М.: Издательство Юрайт, 2026. 304 с.

49. *Бояшов А. С.* Метаверс – цифровой тренд экономики, общества и управления: коллективная монография / А. С. Бояшов [и др.]. Минск: ИВЦ Минфина, 2024. 226 с.

50. *Василенко Л. А., Мещерякова Н. Н.* Социология цифрового общества. Томск: Национальный исследовательский Томский политехнический университет, 2021. 226 с.

51. *Венгеров А. Б.* Право и информация в условиях автоматизации управления: (Теорет. вопросы) / ВНИИ сов. законодательства. М.: Юрид. лит., 1978. 206 с.

52. *Витрук Н. В.* Общая теория юридической ответственности: монография. – М.: РАП, 2008. 324 с.

53. Информационное право: учеб. пособие / М. М. Рассолов. – Москва: Юристъ, 1999. – 398, [1] с.

54. *Кельзен Ганс.* Чистое учение о праве Ганса Кельзена. Сб. переводов Вып. 1. Перевод С. В. Лёзова / отв. ред. акад. В. Н. Кудрявцев, д.ю.н., проф. Н. Н. Разумович. – М.: ИНИОН, 1988. – С. 212.

55. *Кох Р.* Эволюция и конвергенция в электросвязи / Р. Кох, Г. Г. Яновский. – М.: Радио и связь, 2001. – 280 с.
56. *Ильин И. А.* О сущности правосознания / И. А. Ильин ; подготовка текста и вступительная статья И. Н. Смирнова. – М.: Рарогъ, 1993. – 235 с.
57. *Матузов Н. И.* Теория государства и права: учебник / Н. И. Матузов, А. В. Малько. – М.: Юристъ, 2004. – 245 с.
58. *Морхат П. М.* Искусственный интеллект: правовой взгляд: Научная монография / П. М. Морхат; РОО «Институт государственно-конфессиональных отношений и права». М.: Буки Веди, 2017. 257 с.
59. *Нерсисянц В. С.* Теория государства и права / В. С. Нерсисянц. – М.: Норма : ИНФРА-М, 2013. – 272 с. (Краткие учебные курсы юридических наук).
60. *Попова А. В.* История государства и права зарубежных стран Нового и Новейшего времени: учебник для вузов / А. В. Попова. – 2-е изд., перераб. и доп. – М.: Издательство Юрайт, 2025. – 226 с.
61. Проблемы компьютерного права / Ю. М. Батулин. – М.: Юрид. лит., 1991. – 271 с.
62. Рейтинг инновационной привлекательности мировых городов: 2024 / Е. С. Куценко, Л. М. Гохберг (рук. авт. колл.), В. О. Боос и др.; под ред. Л. М. Гохберга, Е. С. Куценко; Нац. исслед. ун-т «Высшая школа экономики». – М.: ИСИЭЗ ВШЭ, 2024. – 442 с.
63. *Сырых В. М.* Теория государства и права: учебник для вузов / В. М. Сырых. – 6-е изд., перераб. и доп. – М.: ЗАО Юстицинформ, 2012. – 704 с.
64. Теория государства и права: учебник для вузов / под редакцией В. К. Бабаева. – 5-е изд., перераб. и доп. – М.: Издательство Юрайт, 2024. – 620 с.
65. Теория государства и права: учебник для юридических вузов и факультетов / под ред. В. Б. Исакова. – М.: Норма: ИНФРА-М, 2020. – 656 с.

66. *Тихомирова Л. В., Тихомиров М. Ю.* Юридическая энциклопедия / под ред. М. Ю. Тихомирова. – М., 1997. – 526 с.

67. Трансформация и цифровизация правового регулирования общественных отношений в современных реалиях и условиях пандемии: коллективная монография / под ред. И. В. Воронцовой. – Казань: Отечество, 2020. – 415 с.

68. Цифровые двойники в высокотехнологичной промышленности: монография / под ред. А. И. Боровкова. – СПб.: ПОЛИТЕХ-ПРЕСС, 2022. – 492 с.

Диссертации и авторефераты диссертаций

69. *Авдеев Д. А.* Правовое регулирование отношений, связанных с цифровизацией частной жизни: автореферат дис. ... кандидата юридических наук: 5.1.1. / Авдеев Данила Алексеевич; [Место защиты: ФГБОУ ВО «Владимирский государственный университет имени Александра Григорьевича и Николая Григорьевича Столетовых»]; Диссовет Д 999.XXX.02 (99.2.130.02)]. – Владимир, 2024. – 27 с.

70. *Алексеев И. Н.* Виртуализация экономических отношений : автореферат дис. ... кандидата экономических наук : 08.00.01 / **Алексеев, Илья Николаевич**; Иван. гос. ун-т. – Иваново, 2006. – 21 с.

71. *Анциферова Н. А.* Правовой порядок : теоретико-правовой анализ : автореферат дис. ... кандидата юридических наук : 12.00.01 / Анциферова Наталья Александровна; [Место защиты: Кубан. гос. аграр. ун-т]. – Краснодар, 2010. – 24 с.

72. *Архипов В. В.* Семантические пределы права в условиях медиального поворота: теоретико-правовая интерпретация: диссертация ... доктора юридических наук: 12.00.01 / Архипов Владислав Владимирович; [Место защиты: ФГБОУ ВО «Санкт-Петербургский государственный университет»]. – Санкт-Петербург, 2019. – 403 с.

73. *Батурин Ю. М.* Теоретические проблемы компьютерного права: автореферат дис. ... доктора юридических наук: 12.00.01 / Российская академия наук. Ин-т государства и права. – Москва, 1991. – 39 с.

74. *Волкова Г. Е.* Цифровые права человека: теоретико-правовой аспект: автореферат дис. ... кандидата юридических наук 5.1.1 / Волкова Галина Евгеньевна; [Место защиты: ФГАОУ ВО «Южный федеральный университет»; Диссовет ЮФУ801.03.11]. – Ростов-на-Дону, 2025. – 20 с.

75. *Геращенко А. И.* Концепция «частной жизни» в эпоху цифровизации: теоретико-правовые аспекты: диссертация ... кандидата юридических наук: 5.1.1 / Геращенко Алёна Игоревна; [Место защиты: «Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики»; Диссовет Диссертационный совет по праву]. – Москва, 2025. – 236 с.

76. *Долунц В. С.* Публично-правовое регулирование применения технологий виртуальной реальности : автореферат дис. ... кандидата юридических наук : 5.1.2 / Долунц Вартан Сурикович; [Место защиты: «Московский государственный юридический университет имени О. Е. Кутафина (МГЮА)» ; Диссовет 24.2.336.02 (Д 212.123.XX)]. – Москва, 2026. – 34 с.

77. *Елхова О. И.* Онтологическое содержание виртуальной реальности : автореферат дис. ... доктора философских наук : 09.00.01 / Елхова Оксана Игоревна; [Место защиты: Башкир. гос. ун-т]. – Уфа, 2011. – 38 с.

78. *Крамаренко Н. С.* Самоосуществление человека в условиях реального и виртуального мира: субъектный подход : автореферат дис. ... доктора психологических наук : 19.00.01 / Крамаренко Наталья Станиславовна; [Место защиты: Ун-т российской акад. образования]. – Москва, 2014. – 40 с.

79. *Кузнецова О. В.* Правовое регулирование информационных отношений: Теоретический аспект: автореферат дис. ... кандидата

юридических наук: 12.00.01 / Рос. правовая акад. М-ва юстиции РФ. – Москва, 2004. – 21 с.

80. *Лазинина Е. В.* Коммуникативные процессы в виртуальной реальности цифрового общества : социально-философский анализ : автореферат дис. ... кандидата философских наук : 5.7.7 / Лазинина Екатерина Викторовна; [Место защиты: ФГБОУ ВО «Донской государственный технический университет» ; Диссовет Д 212.058.XX (24.2.297.07)]. – Ростов-на-Дону, 2023. – 23 с.

81. *Макеев С. Н.* Феномен социального общения в пространстве расширенной объективно-виртуальной реальности : автореферат дис. ... кандидата философских наук : 09.00.11 / Макеев Сергей Николаевич; [Место защиты: Нижегород. гос. ун-т им. Н.И. Лобачевского]. – Нижний Новгород, 2017. – 19 с.

82. *Малкова Е. В.* Виртуальная реальность: социально-философский аспект: автореферат дис. ... кандидата философских наук: 09.00.11 / Перм. гос. ун-т. – Пермь, 2005. – 24 с.

83. *Маслова А. В.* Природа и социально-экономические особенности виртуальных организаций : автореферат дис. ... кандидата экономических наук : 08.00.01 / Маслова Анна Валерьевна; [Место защиты: Иван. гос. ун-т]. – Иваново, 2010. – 23 с.

84. *Матрёнина К. Ю.* Становление электронного голосования на выборах в Российской Федерации и перспективы его развития: конституционно-правовое исследование: автореферат дис. ... кандидата юридических наук: 12.00.02 / Матрёнина Ксения Юрьевна; [Место защиты: Тюмен. гос. ун-т]. – Тюмень, 2016. – 29 с.

85. *Мушаков В. Е.* Права человека в условиях цифровизации общества: конституционно-правовое исследование: автореферат дис. ... кандидата юридических наук: 5.1.2 / Мушаков Виталий Евгеньевич; [Место защиты: ФГАОУ ВО «Тюменский государственный университет»; Диссовет Д 212.274.XX (24.2.418.05)]. – Омск, 2024. – 26 с.

86. *Назаров П. С.* Правопорядок в условиях формирования правового государства автореф. дис. ... кандидата юридических наук, спец. 12.00.01 / Назаров Павел Сергеевич; [ГОУ ВПО Саратов. гос. акад. права]. – Саратов, 2005. – 26 с.

87. *Раков К. А.* Формальные и содержательные основания правопорядка : автореферат дис. ... кандидата юридических наук : 12.00.01 / Раков Кирилл Андреевич; [Место защиты: Московский университет Министерства внутренних дел Российской Федерации имени В. Я. Кикотя]. – Москва, 2021. – 30 с.

88. *Рассолов И. М.* Право и интернет: теоретические проблемы: автореферат дис. ... доктора юридических наук: 12.00.14 / Рассолов Илья Михайлович; [Место защиты: Рос. правовая акад. М-ва юстиции РФ]. – Москва, 2008. – 38 с.

89. *Рассолов М. М.* Теоретические проблемы управления и информации в сфере права: автореферат дис. ... доктора юридических наук: 12.00.01 / Акад. общественных наук при ЦК КПСС. – Москва, 1990. – 35 с.

90. *Родина В. А.* Трансформации научных коммуникаций в процессе формирования современного виртуального пространства : философско-методологический анализ : автореферат дис. ... кандидата философских наук : 5.7.6 / Родина Валерия Андреевна; [Место защиты: ФГБОУ ВО «Московский государственный технический университет имени Н. Э. Баумана (национальный исследовательский университет)» ; Диссовет Д 212.141.ХХ (24.2.331.23)]. – Москва, 2024. – 21 с.

91. *Рожкова А. И.* Теоретические аспекты правового регулирования информационной сферы: автореферат дис. ... кандидата юридических наук: 12.00.01 / Тамб. гос. ун-т им. Г. Р. Державина. – Тамбов, 2005. – 30 с.

92. *Самарин А. А.* Экстерриториальное действие права : диссертация ... кандидата юридических наук : 12.00.01 / Самарин Алексей Алексеевич; [Место защиты: Нижегор. акад. МВД России]. – Нижний Новгород, 2016. – 229 с.

93. *Санников Д. В.* Гражданско-правовая охрана частной жизни в условиях цифровизации общества: автореферат дис. ... кандидата юридических наук: 5.1.3 / Санников Денис Викторович; [Место защиты: ФГБОУ ВО «Ульяновский государственный университет»; Диссовет Д 999.XXX.02 (99.2.090.02)]. – Ульяновск, 2023. – 32 с.

94. *Сауляк О. П.* Сущность правопорядка : теоретико-методологическое исследование : автореферат дис. ... доктора юридических наук : 12.00.01 / Сауляк Олег Петрович; [Место защиты: Рос. акад. гос. службы при Президенте РФ]. – Москва, 2010. – 53 с.

95. *Саяпин В. О.* Концептуализация виртуальной реальности : автореферат дис. ... кандидата философских наук : 09.00.01 / Саяпин Владислав Олегович; [Место защиты: Воронеж. гос. ун-т]. – Воронеж, 2007. – 26 с.

96. *Севергин А. Д.* Метавселенная в контексте международно-правового и национально-правового регулирования : диссертация ... кандидата юридических наук : 5.1.5 / Севергин Александр Дмитриевич; [Место защиты: ФГБОУ ВО «Санкт-Петербургский государственный университет»]. – Санкт-Петербург, 2026. – 283 с.

97. *Смирнов В. Е.* Гарантии прав личности в уголовном судопроизводстве в условиях цифровизации: автореферат дис. ... кандидата юридических наук: 5.1.4. / Смирнов Владимир Евгеньевич; [Место защиты: «Институт законодательства и сравнительного правоведения при Правительстве Российской Федерации»; Диссовет 02.1.002.01 (Д 503.001.XX)]. – Москва, 2025. – 32 с.

98. *Струков К. В.* Контрольная функция государства в сфере виртуального пространства: на примере Российской Федерации: автореферат дис. ... кандидата юридических наук: 12.00.01 / Струков Константин Викторович; [Место защиты: ФГНИУ Институт законодательства и сравнительного правоведения при Правительстве Российской Федерации]. – Москва, 2019. – 22 с.

99. *Телешина Н. Н.* Виртуальное пространство как объект контрольной деятельности государства: автореферат дис. ... кандидата юридических наук: 12.00.01 / Телешина Наталья Николаевна; [Место защиты: Владимир. юрид. ин-т Федер. службы исполнения наказаний]. – Муром, 2011. – 26 с.

100. *Тихонов О. В.* Трансформация феномена идентичности в пространстве сети Интернет: автореферат дис. ... кандидата философских наук: 09.00.11 / Тихонов Олег Викторович; [Место защиты: Казан. (Приволж.) федер. ун-т]. – Казань, 2013. – 18 с.

101. *Трофимова А. А.* Человек в развёртывании виртуальной реальности : автореферат дис. ... кандидата философских наук : 09.00.01 / Трофимова Алёна Александровна; [Место защиты: Ом. гос. пед. ун-т]. Омск, 2011. 20 с.

102. *Фимин А. Ю.* Социально-философский анализ виртуальной реальности: автореферат дис. ... кандидата философских наук: 09.00.11 / [Место защиты: Волгогр. гос. ун-т]. – Волгоград, 2007. – 19 с.

103. *Штодина Д. Д.* Международно-правовой режим киберпространства: позиция США : диссертация ... кандидата юридических наук : 5.1.5 / Штодина Дарья Дмитриевна; [Место защиты: ФГАОУ ВО «Московский государственный институт международных отношений (университет) Министерства иностранных дел Российской Федерации» ; Диссовет МГИМО 5.1.5.0009]. – Москва, 2023. – 312 с.

Научные статьи

104. *Алабина Т. А., Дзангиева Х. С., Юшковская А. А.* Метавселенная как глобальный тренд экономики // Экономика. Профессия. Бизнес. 2022. № 1. С. 5–12.

105. *Ананьев В. Н., Ананьев А. В.* Метавселенная Марка Цукерберга с точки зрения теории функциональных систем академика П. К. Анохина // Тенденции развития науки и образования. 2021. № 80-7. С. 6–10.

106. *Архипов В. В.* Виртуальное право: основные проблемы нового направления юридических исследований // Известия высших учебных заведений. Правоведение. 2013. № 2 (307). С. 93–114.
107. *Архипов В. В.* Правила игры как нормативная система, или Что общего между юриспруденцией и гейм-дизайном // Логос. 2015. Т. 25, № 1 (103). С. 214–225.
108. *Асадуллина А. В., Белоусов В. С.* Регулирование технологий искусственного интеллекта на территории Европейского Союза // Российский внешнеэкономический вестник. 2022. № 8. С. 20–35. DOI: 10.24412/2072-8042-2022-8-20-35.
109. *Ахметшин Р. И., Щербинин А. А.* Дистанционное разбирательство: всё ли так позитивно в цифровом судебном процессе? // Закон. 2020. № 11. С. 151–155.
110. *Барыбина А. З.* Цифровые платформы метавселенных как цифровой двойник // Искусственные общества. 2022. Т. 17, № 4.
111. *Беликова К. М.* Теоретические и практические аспекты правовой квалификации виртуальной собственности в России и за рубежом // Юридические исследования. 2021. № 7. С. 1–28. DOI: 10.25136/2409-7136.2021.7.35869.
112. *Бирюков П. Н.* Деятельность США в сфере использования искусственного интеллекта // Вестник Воронежского государственного университета. Серия: Право. 2019. № 3 (38). С. 324–334.
113. *Борисов В. В.* Некоторые актуальные вопросы развития правового порядка // Вопросы теории государства и права. 1998. № 1. С. 21–33.
114. *Варламова Н. В.* Цифровые права – новое поколение прав человека? // Труды Института государства и права Российской академии наук. 2019. Т. 14, № 4. С. 9–46.
115. *Ващекин А. Н., Дзедзинский А. В.* Проблемы правового регулирования отношений в цифровом пространстве // Правосудие. 2020. Т. 2, № 2. С. 126–147.

116. *Вехов В. Б., Махмудов М. А.* Уголовная ответственность за неправомерное получение услуг цифрового телевидения («кард-шаринг») // *Защита информации. Инсайд.* 2009. № 3 (27). С. 52–55.

117. Виртуальное право: правовое регулирование отношений в виртуальных вселенных и компьютерных играх / А. С. Юхно, В. В. Архипов, Г. А. Грищенко [и др.] // *Искусственные общества.* 2023. Т. 18, № 4. DOI: 10.18254/S207751800028941-4.

118. *Гаттаров Р. У.* Мультистейкхолдерный подход в управлении информацией // *Государственная политика. Стратегия модернизации.* 2011. С. 47–52. URL: <https://xn----7sbbigfb2afofyenmkgq1cxevdua.xn--plai/files/SVAYZ/saderzhanie/Tom%2011/I/Gattarov.pdf> (дата обращения: 20.07.2025).

119. *Горян Э. В.* Национальные подходы к применению искусственного интеллекта: опыт Сингапура // *Юридические исследования.* 2020. №8. С. 62–72.

120. *Гуров О. Н.* Метавселенные – из сумерек во тьму перелетая? // *Наука телевидения.* 2022. Т. 18, № 1. С. 11–46.

121. *Гуров О. Н., Конькова Т. А.* Метавселенные для человека или человек для метавселенных // *Искусственные общества.* 2022. Т. 17, № 1. URL: <https://artsoc.jes.su/s207751800019011-1-1>.

122. *Давыдова М. Л.* Развитие законодательства о телемедицине: противоречия и тенденции // *Актуальные проблемы российского права.* 2025. Т. 20, № 7 (176). С. 114–123. DOI 10.17803/1994-1471.2025.176.7.114-123.

123. *Демидов А. В.* Законность и правопорядок как теоретико-правовые категории // *Новая наука: Теоретический и практический взгляд.* 2016. № 3-2 (69). С. 213–215.

124. *Дмитрик Н. А.* Цифровая трансформация: правовое измерение // *Правоведение.* 2019. Т. 63, № 1. С. 28–46.

125. *Дремлюга Р. И., Крипакова А. В.* Преступления в виртуальной реальности: миф или реальность? // Актуальные проблемы российского права. 2019. № 3 (100). С. 161–169.
126. *Евсиков К. С.* Метавселенные как новый объект регулирования для информационного права // Труды по интеллектуальной собственности. 2023. Т. 44, № 1. С. 47–57.
127. *Железняк О.* Дигитализация, оцифровывание мира и “digital detox” // Проект Байкал. 2022. Т. 19, № 71. С. 92–99.
128. *Иваницкий Г. Р.* XXI век: сознание и мозг // Биофизика. 2023. Т. 68, № 4. С. 800–812.
129. *Иванов А. И.* Будущее информационное общество: диктатура «ПЕЧАТИ ЗВЕРЯ» или цифровая демократия? // Защита информации. Инсайд. 2009. № 1 (25). С. 7–11.
130. *Иванова К. А., Мылтыкбаев М. Ж., Штодина Д. Д.* Понятие киберпространства в международном праве // Правоприменение. 2022. Т. 6, № 4. С. 32–44.
131. *Измайлова А. А.* Метавселенная как новая экономическая система // Modern Economy Success. 2021. № 6. С. 175–179.
132. *Истомин Н. А.* Модель участия заинтересованных сторон в управлении Интернетом на международном уровне // Право и политика. 2020. № 5. С. 90–109. DOI: 10.7256/2454-0706.2020.5.32923.
133. *Касенова М. Б.* Эволюция концепций трансграничного использования интернета в зарубежной правовой доктрине // Электронное Сетевое Издание Международной правовой курьер. URL: https://inter-legal.ru/evolyutsiya-kontseptsij-transgranichnogo-ispolzovaniya-interneta-v-zarubezhnoj-pravovoj-doktrine?ysclid=mpsb3hbfp527159374#_ftn25 (дата обращения: 01.04.2026).
134. *Коданева С. И.* Правовые аспекты использования метавселенной в медицине и здравоохранении // Социальные и гуманитарные науки.

Отечественная и зарубежная литература. Серия 4: Государство и право. 2025. № 2. С. 51–65. DOI: 10.31249/iajpravo/2025.02.04.

135. *Колчин Е. Ю.* К проблеме становления концепции цифрового общества // Центр и периферия. 2025. Т. 20, № 1. С. 55–60.

136. *Корнев В. Н.* Правопорядок и законность: попытка новой интерпретации // Российское правосудие. 2013. № 5 (85). С. 41–45.

137. *Кутейников Д. Л., Ижаев О. А., Зенин С. С., Лебедев В. А.* Алгоритмическая прозрачность и подотчетность: правовые подходы к разрешению проблемы «черного ящика» // Lex Russica (Русский закон). 2020. Т. 73, № 6 (163). С. 139–148.

138. *Малько А. В., Липинский Д. А., Маркунин Р. С.* Юридическая ответственность как средство предупреждения правонарушений: актуальные проблемы // Право. Журнал Высшей школы экономики. 2020. № 4. С. 4–24.

139. *Мальсагова Р. Г.* Зарубежный опыт создания и развития метавселенных на примере Китая // Финансовые рынки и банки. 2023. № 9. С. 95–103.

140. *Мамычев А. Ю.* Трансформации современного мировоззрения и нормативных систем: теолого-философский и политико-правовой аспект // Вестник юридического факультета Южного федерального университета. 2023. Т. 10, № 1. С. 53–64.

141. *Медведев А. И.* Правовые отношения в пространстве виртуальных игровых миров: проблемы теории и практики // Вестник Сибирского юридического института МВД России. 2018. № 2 (31). С. 139–150.

142. *Метавселенная: перспективы создания и социальные последствия / А. С. Ваторопин, С. А. Ваторопин, И. И. Тепляков, Н. Г. Чевтаева* // Теория и практика общественного развития. 2022. № 4 (170). С. 19–25.

143. *Метавселенные в медицине: оценка перспектив применения для практического здравоохранения / М. Д. Лагутин, Д. С. Тюфилин,*

О. С. Кобякова, И. А. Деев // Врач и информационные технологии. 2023. № 2. С. 4–15.

144. *Минбалеев А. В.* Понятие и правовая природа метавселенной // Вестник Московского университета. Серия 26: Государственный аудит. 2023. № 3. С. 88–98.

145. *Минбалеев А. В., Титова Е. В.* Правовые проблемы и риски проведения спортивных мероприятий в метавселенной // Человек. Спорт. Медицина. 2023. Т. 23, № S1. С. 136–142.

146. *Морхат П.* Юнит искусственного интеллекта в контексте права интеллектуальной собственности: автор, соавтор, наёмный работник или инструмент // Интеллектуальная собственность. Авторское право и смежные права. 2018. № 8. С. 35–42.

147. *Никитяева В. В.* Правопорядок и правосознание как элементы эффективного правового регулирования // Вестник Воронежского института МВД России. 2007. № 2. С. 49–54.

148. *Новицкая Л. Ю.* Правосубъектность «цифрового аватара» // Ленинградский юридический журнал. 2021. № 3 (65). С. 128–136.

149. *Овчинников А. И.* Безопасность личности и государства в цифровую эпоху: политико-правовой аспект // Журнал российского права. 2020. № 6. С. 5–21.

150. *Овчинников А. И.* Национальная безопасность и традиционные духовно-нравственные ценности: вопросы законодательного обеспечения // Вестник юридического факультета Южного федерального университета. 2022. № 1. С. 35–42.

151. *Овчинников А. И.* Риски в процессах цифровизации права // Юридическая техника. 2019. № 13. С. 257–261.

152. *Овчинников А. И.* Формирование понятия «национальная безопасность» в истории государственно-правовой мысли // Философия права. 2014. № 5 (66). С. 15–19.

153. *Овчинников А. И., Селиванова Е. С., Конопий А. С.* Правовая политика в сфере регулирования искусственного интеллекта: зарубежный опыт нормирования и выстраивания приоритетов // Вестник Томского государственного университета. 2024. № 502. С. 204–213.

154. *Овчинников А. И., Ширинских П. И.* Метавселенные и право: вызовы новых технологий в условиях дальнейшего развития интернета // Вестник юридического факультета Южного федерального университета. 2023. Т. 10. № 2. С. 27–34.

155. *Овчинников А. И., Ширинских П. И.* Метавселенные, ИИ и обеспечение национальной безопасности в условиях гибридных войн: глобальные вызовы и локальные решения // Юридическая наука и практика: Вестник Нижегородской академии МВД России. 2025. № 4 (72). С. 35–41.

156. *Овчинников А. И., Ширинских П. И.* Обеспечение правопорядка в виртуальной цифровой среде: теоретико-правовые аспекты // Вестник Томского государственного университета. 2025. № 518. С. 220–229. DOI: 10.17223/15617793/518/25.

157. *Певцова Е. А.* Виртуальное право как новая юридическая конструкция в теории права: идея будущего или реальная действительность? // Вестник Московского государственного областного университета. Серия: Юриспруденция. 2020. № 1. С. 20–28.

158. *Петров П. К., Денисович В. В.* Преступность в виртуальном пространстве: криминологическая характеристика // Проблемы права. 2025. № 1 (97). С. 66–71.

159. Приоритеты и направления международно-правовой политики в сфере обеспечения безопасного использования искусственного интеллекта / А. И. Овчинников, Е. С. Селиванова, А. С. Конопий, П. И. Ширинских // Вестник Томского государственного университета. 2025. № 520.

160. *Рамич М. С., Пискунов Д. А.* Секьюритизация информационного пространства: от конструирования норм до создания правовых режимов //

Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Международные отношения. 2022. Т. 22, № 2. С. 238–255.

161. *Рассолов И. М.* Будущее информационного права: новые подходы // Вестник Московского государственного областного университета. Серия: Юриспруденция. 2018. № 1. С. 71–78.

162. *Резаев А. В., Трегубова Н. Д.* «Искусственный интеллект», «онлайн-культура», «искусственная социальность»: определение понятий // Мониторинг общественного мнения: экономические и социальные перемены. 2019. № 6. С. 35–47.

163. *Сауляк О. П.* Демократия как детерминанта правопорядка в современной России // Вестник Московского университета им. С. Ю. Витте. Серия 2: Юридические науки. 2020. № 2 (24). С. 24–29.

164. *Сегал А. П., Савченко А. В.* Метаверс – как это по-русски? О построении русского сектора метавселенной // Искусственные общества. 2021. Т. 16, № 4. DOI: 10.18254/S207751800017910-0.

165. *Сергеева О. В., Орех Е. А.* Визуальная самопрезентация личности в сети Интернет (о некоторых гипотезах в развитии темы) // Визуальная коммуникация в социокультурной динамике: сборник статей международной научно-практической конференции, Казань, 23 октября 2014 года. Казань: Казанский (Приволжский) федеральный университет, 2015. С. 250–260.

166. *Серета М. Ю.* Закрепление права на доступ в сеть Интернет в международно-правовых актах и законодательстве зарубежных стран // Международное публичное и частное право. 2013. № 5. С. 44–47.

167. *Серета Р. А.* Правовая футурология: о конституционализации цифрового пространства // Вестник Академии МВД Республики Беларусь. 2022. № 1 (43). С. 34–39.

168. *Сёрл Дж.* Сознание, мозг и программы. Перевод на русский язык: А. Л. Блинов // Электронная публикация: Центр гуманитарных технологий. 10.12.2013. URL: <https://gtmarket.ru/library/articles/6661>.

169. *Сидоркин А. С.* Принципы права: понятие и роль в правовом регулировании // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Юридические науки. 2009. № 4. С. 5–12.

170. *Скоробогатов А. В.* Цифровое право: в поисках баланса между реальностью и виртуальностью // Вектор развития управленческих подходов в цифровой экономике: материалы III Всероссийской научно-практической конференции, Казань, 28 января 2021 года. Казань: Познание, 2021. С. 410–415.

171. *Стефанова Н. А., Андирякова О. О.* Метавселенная как новая экономическая система // Вестник Екатеринбургского института. 2022. № 2 (58). С. 127–131.

172. *Струнин Д. А.* Метавселенная: влияние виртуальных миров на современный бизнес и общество // Молодой ученый. 2025. № 7 (558). С. 15–16.

173. *Талапина Э. В.* Право и цифровизация: новые вызовы и перспективы // Журнал российского права. 2018. № 2 (254). С. 5–17.

174. *Талапина Э.* Право на информацию в свете теории субъективного публичного права // Сравнительное конституционное обозрение. 2016. № 6 (115). С. 70–83.

175. *Терехов В. В.* Дискуссия о возможности и необходимости трансграничного действия судебных решений // Вестник гражданского процесса. 2014. № 1. С. 66–84.

176. *Умарова З. Я.* Проблемы человека в техническом мире // Общество: философия, история, культура. 2024. № 9 (125). С. 35–39. DOI: 10.24158/fik.2024.9.4.

177. *Устинкин С. В., Гайкович Е. К.* Трансформация гендерной стратегии ЕС // Вестник Томского государственного университета. Философия. Социология. Политология. 2025. № 83. С. 245–255.

178. Уханов А. Д. Проблема правового регулирования цифровой реальности как вызов общей теории права // *Advances in Law Studies*. 2020. Т. 8, № S5. С. 33–41.
179. Фатхи В. И. Правовой статус виртуального игрового имущества в контексте гражданско-правового регулирования // *Вестник Юридического факультета Южного федерального университета*. 2022. Т. 9, № 4. С. 113–121.
180. Федоренко С. П. Метавселенная как фактор трансформации правового регулирования // *Северо-Кавказский юридический вестник*. 2023. № 1. С. 56–61. DOI: 10.22394/2074-7306-2023-1-1-56-61.
181. Федоренко С. П., Непранов Р. Г., Шогенов Т. М. Актуальные вопросы правового регулирования общественных отношений в постоянно действующем виртуальном пространстве метавселенной // *Северо-Кавказский юридический вестник*. 2025. № 2. С. 26–33.
182. Федоренко С. П., Степанова А. А. Метавселенная, искусственный интеллект – пример цифровизации общественных отношений: проблемы философско-правового осмысления // *Форум*. 2024. № 1 (31). С. 311–314.
183. Федорченко С. Н. Наступление метавселенной: возможности и ограничения цифровых технологий в купировании рисков нацизма // *Вестник Московского государственного областного университета. Серия: История и политические науки*. 2022. № 3. С. 21–38.
184. Филипова И. А. Создание метавселенной: последствия для экономики, социума и права // *Journal of Digital Technologies and Law*. 2023. Т. 1, № 1. С. 7–32.
185. Хабриева Т. Я. Право перед вызовами цифровой реальности // *Журнал российского права*. 2018. № 9 (261). С. 5–16.
186. Харитонова Ю. С. Правовые средства обеспечения принципа прозрачности искусственного интеллекта // *Journal of Digital Technologies and Law*. 2023. Т. 1, № 2. С. 337–358.
187. Холодная Е. В. О правовой концепции метавселенных // *Lex Russica (Русский закон)*. 2024. Т. 77, № 3 (208). С. 116–128.

188. *Хуснутдинов А. И.* Право на доступ в Интернет – новое право человека? // Сравнительное конституционное обозрение. 2017. № 4 (119). С. 109–123.

189. *Чонг Б. Ч.* Возникновение аватаров на основе искусственного интеллекта: юридическая субъектность, права и обязанности в развивающейся метавселенной // Journal of Digital Technologies and Law. 2024. Т. 2, № 4. С. 857–885.

190. *Чукин Д. С.* Правовая материя метавселенной: к вопросу о метаответственности в киберпространстве // Государство, общество и личность в современных условиях: актуальные вопросы правового регулирования: сборник научных статей III Всероссийской научно-практической конференции, Саратов, 20 мая 2025 года. – Саратов: Федеральное государственное казенное военное образовательное учреждение высшего образования «Саратовский военный ордена Жукова Краснознаменный институт войск национальной гвардии Российской Федерации», 2025. С. 78–83.

191. *Чукин Д. С., Муфаздалов Д. С.* Объекты с биометрическими данными как предмет преступления, предусмотренного статьей 327 Уголовного кодекса Российской Федерации // Право в Вооруженных Силах – Военно-правовое обозрение. 2020. № 4(273). С. 37–42.

192. *Шаев Ю. М.* Информационная избыточность и цифровой детокс в контексте онтологии коммуникации // Гуманитарный вектор. 2018. Т. 13, № 2. С. 23–28.

193. *Шаталов А. С.* Феноменология преступлений, совершенных с использованием современных информационных технологий // Право. Журнал Высшей школы экономики. 2018. № 2. С. 68–83.

194. *Шатковская Т. В.* «Цифровое» право или цифровизация бесправия: к вопросу о пределах цифровой трансформации Российской Федерации // Развитие юридической науки в новых условиях: единство теории и практики-2020 : Сборник докладов по материалам Международной

научно-практической конференции, Ростов-на-Дону – Таганрог, 23–24 октября 2020 года. Ростов-на-Дону; Таганрог: Южный федеральный университет, 2020. С. 76–80.

195. *Ширинских П. И.* Особенности обеспечения национальной безопасности в условиях развития индустрии метавселенных и цифровых двойников государств // Вестник юридического факультета Южного федерального университета. 2025. Т. 12, № 4. С. 69–75.

196. *Ширинских П. И.* Право на бесцифровую среду как условие и основной принцип развития метавселенных // Вестник юридического факультета Южного федерального университета. 2025. Т. 12, № 1. С. 113–120.

197. *Ширинских П. И.* Правовое регулирование искусственного интеллекта в метавселенных: от рисков антропоморфизации к пределам цифровой субъектности // Вестник юридического факультета Южного федерального университета. 2025. Т. 12, № 3. С. 45–53.

198. *Ширинских П. И.* Развитие индустрии метавселенных сквозь призму права: компаративистский подход // Философия права. 2025. № 3 (114). С. 13–19.

199. *Ширинских П. И., Овчинников А. И.* Традиционные духовно-нравственные ценности в условиях виртуальной реальности // Искусственный интеллект, традиционные духовно-нравственные ценности и права человека в эпоху цифровизации: Сборник научных статей. Москва: ООО «Издательский Центр РИОР», 2024. С. 311–318.

200. *Шишкин С. Н.* Цифровое право в правовой системе России // Ученые записки Санкт-Петербургского имени В. Б. Бобкова филиала Российской таможенной академии. 2021. № 3 (79). С. 120–123.

201. *Austin C. Doctor, Elson Joel S., Hunter Samuel T.* Violent Extremism, Innovation, and Recruitment in the Metaverse // Centre for Research and Evidence on Security Threats. 2023. URL: <https://crestresearch.ac.uk/comment/violent-extremism-innovation-and-recruitment-in-the-metaverse> (дата обращения: 11.03.2025).

202. *Bavana K.* Privacy in the metaverse. *Jus Corpus LJ* 2, 1 (2021).
203. *Cheong B. Ch.* Avatars in the metaverse: potential legal issues and remedies // *International Cybersecurity Law Review*. 2022. Vol. 3, No. 2. P. 467–494.
204. *Haihan Duan, Jiaye Li, Sizheng Fan, Zhonghao Lin, Xiao Wu, and WeiCai.* 2021. Metaverse for Social Good: A University Campus Prototype. In *Proceedings of the 29th ACM International Conference on Multimedia (MM'21)*, October 20–24, 2021, Virtual Event, China. ACM, New York, NY, USA, 9 pages. <https://doi.org/10.1145/3474085.34792381>.
205. *Hildebrandt M.* Legal personhood for AI? In *Law for Computer Scientists and Other Folk*. Oxford University Press. 2020. P. 237–250. <https://doi.org/10.1093/oso/9780198860877.003.0009>.
206. *Kop M.* EU Artificial Intelligence Act: The European Approach to AI. 2021. URL: https://www.researchgate.net/publication/354852375_EU_Artificial_Intelligence_Act_The_European_Approach_to_AI (дата обращения: 20.07.2025).
207. *Kuntze R., Crudele T. R., Reynolds D., Matulich E.* The rise and fall of virtual reality retailing in Second Life: an avatar's perspective (2013). *Journal of Management and Marketing Research*. URL: <https://www.researchgate.net/publication/316885577> (дата обращения: 09.03.2025).
208. *Martin B.* Privacy in a programmed platform: how the general data protection regulation applies to the metaverse // *Harvard Journal of Law & Technology*. 2022. Vol. 36. No. 1. P. 235–261.
209. *Pietro R., Cresci S.* Metaverse: security and privacy issues. Conference: The Third IEEE International Conference on Trust, Privacy and Security in Intelligent Systems, and Applications (IEEE TPS'21) At: Virtual. 2021, December. DOI 10.1109/TPSISA52974.2021.00032.
210. *Sales N. J.* A girl was allegedly raped in the metaverse. Is this the beginning of a dark new future? // *The Guardian*. 2024. URL:

<https://www.theguardian.com/commentisfree/2024/jan/05/metaverse-sexual-assault-vr-game-online-safety-meta> (дата обращения: 11.01.2025).

211. *Sarigul B., Schneider F. M., Utz S.* Believe It or Not? Investigating the Credibility of Voice Assistants in the Context of Social Roles and Relationship Types, *International Journal of Human-Computer Interaction*. 22 July 2024. DOI 10.1080 /10447318.2024.2375797.

212. *Shcherbovich A. A.* Multistakeholder approach and human rights in Internet Governance // *Business Informatics*. 2017. No. 1 (39). P. 7–13. DOI: 10.17323/1998-0663.2017.1.7.13.

213. *Soon W.* A researcher's avatar was sexually assaulted on a metaverse platform owned by Meta, making her the latest victim of sexual abuse on Meta's platforms, watchdog says // *Business Insider*. 2022. URL: <https://www.businessinsider.com/researcher-claims-her-avatar-was-raped-on-metas-metaverse-platform-2022-5> (дата обращения: 11.01.2025).

214. *van den Hoven van Genderen R.* Do we need new legal personhood in the age of robots and AI? In *Perspectives in Law, Business and Innovation*. Springer Nature. 2018. P. 185-206. https://doi.org/10.1007/978-981-13-2874-9_2

Иные источники

215. 5 израильских компаний, внедряющих в медицину технологии виртуальной и расширенной реальности (VR/AR) // Официальный сайт клиники ArMedical. URL: <https://armedical.co.il/novosti-meditsiny/5-izrailskih-kompanij-vnedryayushhih-v-meditsinu-tehnologii-virtualnoj-i-rasshirennoj-realnosti-vr-ar> (дата обращения: 09.03.2025).

216. Албания первой в мире назначила искусственный интеллект министром. URL: <https://rg.ru/2025/09/11/albaniia-pervoj-v-mire-naznachila-iskusstvennyj-intellekt-ministrom.html?ysclid=mfv54812or469988171> (дата обращения: 22.09.2025).

217. Аналитический доклад «Правовое управление киберпространством в целях устойчивого развития» д.ю.н. Терентьевой Л. В., доц., проф. кафедры международного частного права Университета имени

О. Е. Кутафина (МГЮА). URL: https://consortium.msal.ru/wp-content/uploads/2024/07/PUR_5-AD_Terenteva_Pravovoe-upravlenie-kiberprostranstvom-1.pdf (дата обращения: 22.09.2025).

218. В Китае робот-гуманоид впервые поступил в докторантуру престижного творческого вуза по специальности «Дизайн цифровых представлений». URL: https://www.cnews.ru/news/top/2025-09-22_v_kitae_robot-gumanoid_vpervye?ysclid=mfv5owed1926171008 (дата обращения: 22.09.2025).

219. В метавселенной научились передавать запахи // Наука. URL: https://naukatv.ru/news/v_metavselennoj_nauchilis_peredavat_zapakhi (дата обращения: 26.10.2025).

220. В России зарегистрирован первый цифровой НПА // Министерство экономического развития Российской Федерации. URL: https://www.economy.gov.ru/material/news/v_rossii_zaregistrirovan_pervyy_cifrovoy_npa.html?ysclid=mjo9mvpw2980637922 (дата обращения: 27.12.2025).

221. В США основали профсоюз для справедливого обращения с ИИ. Он призвал защищать чат-боты от «удаления и принуждения к подчинению» // Сайт РБК. URL: <https://www.rbc.ru/life/news/68ad971c9a79472517fbcf66?ysclid=mf8e1hsfmv249065942> (дата обращения: 06.09.2025).

222. Виртуальный поцелуй: как технологии меняют человеческие взаимоотношения // ПНИПУ. URL: <https://pstu.ru/news/2025/07/07/17321/?special=1> (дата обращения: 26.10.2025).

223. Гибсон У. Нейромант : [роман, рассказы] / Уильям Гибсон; [пер. с англ. Валерии Ахметьевой и др.]. Санкт-Петербург: Азбука, 2015. 476 с.

224. Гонка А. Следующая версия интернета: как изменится жизнь в метавселенной. // Журнал Forbes. 14 сентября 2021. URL: <https://www.forbes.ru/tekhnologii/439893-sleduusaa-versia-interneta-kak-izmenitsa-zizn-v-metavselennoj?ysclid=m0fbkwvi5230812886> (дата обращения: 29.08.2024).

225. Государство Тувалу планирует создать цифровую версию самого себя // Информационного агентства России (ТАСС). URL: <https://tass.ru/obschestvo/16332185> (дата обращения: 26.10.2025).

226. Два «коронавирусных» обзора Верховного суда: как их применяют на практике // Право.Ru. URL: <https://pravo.ru/story/221892> (дата обращения: 28.12.2025).

227. Живущие в сети, или Медиапотребление современной молодежи // ВЦИОМ Новости – URL: <https://wciom.ru/analytical-reviews/analiticheskii-obzor/zhivushchie-v-seti-ili-mediapotreblenie-sovremennoi-molodezhi?ysclid=mjprpt78a815592948> (дата обращения: 28.12.2025).

228. Закон «О Народном Банке КНР» // Russian.China.ORG.CN. URL: http://russian.china.org.cn/links/txt/2007-09/25/content_8946699_2.htm (дата обращения: 26.01.2025).

229. Информационная карта РИД «Модель финансовой метавселенной государственного сектора России» // Домен наука и инновации. URL: <https://gisnauka.ru/ikrbs/detail/K87SCFZQG9EZBNMCZRZEGENI> (дата обращения: 27.12.2025).

230. Информационная карта РИД «Программное обеспечение модуля обработки кинестетической информации кистей оператора костюма телеприсутствия» // Домен наука и инновации. URL: <https://gisnauka.ru/rid/detail/KLHYKHN040GUWGHA0ELMJA79> (дата обращения: 27.12.2025).

231. Курбалия И. Управление Интернетом. URL: https://cctld.ru/files/books/kurbaliya_7.pdf (дата обращения: 28.07.2025).

232. Марк Цукерберг анонсировал новый проект Facebook (запрещен в РФ) – МЕТАВСЕЛЕННАЯ. Онлайн-конференция на русском – 30 октября 2021. URL: https://vk.com/video-41485889_456245307 (дата обращения: 29.08.2024).

233. Метавселенная как основа «умных городов» в Катаре // Вестник ГЛОНАСС. URL: <http://vestnik-glonass.ru/news/intro/metavselennaya-kak-osnova-umnykh-gorodov-v-katare> (дата обращения: 26.10.2025).

234. Метавселенная Южной Кореи: от страны утренней свежести к киберутопии. URL: <https://knife.media/metavselennaya-yuzhnoj-korei> (дата обращения: 01.04.2026).

235. Метавселенные придут с Востока // Научно-технический центр ФГУП «ГРЦЧ». URL: https://rdc.grfc.ru/2022/03/metaverse_regulation (дата обращения: 01.04.2026).

236. Метавселенные, искусственный интеллект и вызовы информационно-психологической безопасности России // Российский совет по международным делам. URL: <https://russiancouncil.ru/analytics-and-comments/columns/cybercolumn/metavselennye-iskusstvennyy-intellekt-i-vyzovy-informatsionno-psikhologicheskoy-bezopasnosti-rossii/?ysclid=mle6rqzpk599255690> (дата обращения: 01.02.2026).

237. О «моде» на онлайн-заседания // Zakon.Ru. URL: https://zakon.ru/blog/2020/5/27/o_mode_na_onlajn-zasedaniya (дата обращения: 28.12.2025).

238. Образован технический комитет по стандартизации «Умные (SMART) документы» // Информационная сеть «Техэксперт». URL: <https://cntd.ru/news/read/obrazovan-texniceskii-komitet-po-standartizacii-umnye-smart-dokumenty?ysclid=mjprps4v12444627704> (дата обращения: 28.12.2025).

239. Предложения ЦК КПК по разработке 15-й пятилетней программы народнохозяйственного и социального развития: приняты 4-м пленумом ЦК КПК 20-го созыва 23 октября 2025 г. URL: <https://prorivists.org/wp-content/uploads/2025/11/15-5.pdf>

240. Роль технического регулирования и стандартизации в эпоху цифровой экономики. Сборник статей участников IV международной научно-практической конференции молодых ученых, Екатеринбург, 20 октября 2022 г. / ФГАОУ ВО «УрФУ имени первого Президента России

Б. Н. Ельцина». Издательский дом «Ажур»: Екатеринбург, 2022. 233 с. URL: <https://elar.urfu.ru/handle/10995/119408> (дата обращения: 28.12.2025).

241. Словарь русского языка С. И. Ожегова. URL: <https://slovarozhegova.ru/word.php?wordid=19009> (дата обращения: 24.01.2026).

242. Специалисты из США разработали инструмент выбора свойств ребенка по генетическим характеристикам ещё до его рождения. URL: <https://rusfond.ru/news/4090?ysclid=mfv4r8pbmx940150170> (дата обращения: 22.09.2025).

243. Стивенсон, Нил. Лавина / Нил Стивенсон ; [перевод с англ. А. Комаринец]. Москва : Эксмо, 2019. 544 с. (Большая фантастика).

244. Суд в Южной Корее признал клевету на интернет-аватара — оскорблением человека // TechInsider. URL: <https://www.techinsider.ru/news/news-1695861-sud-v-yujnoi-koree-priznal-klevetu-na-internet-avatara-oskorbleniem-cheloveka/?ysclid=mdct5x0ovr724443641> (дата обращения: 21.07.2025).

245. Ученые в Китае разрабатывают первого в мире робота, способного выносить ребенка и «родить». URL: <https://www.gazeta.ru/social/news/2025/08/15/26504078.shtml?ysclid=mfv4l2cmqw368363988> (дата обращения: 22.09.2025).

246. Цифровой двойник порта Сингапура будет протестирован во второй половине 2025 года // Апперкейс. URL: <https://www.appercase.ru/news/58267/?ysclid=mhvto0j3a0109009384> (дата обращения: 26.10.2025).

247. Эксперты спрогнозировали рост числа интернет-пользователей на четверть к 2028 году // Российское интернет-издание Газета.Ru. URL: <https://www.gazeta.ru/social/news/2023/08/21/21116324.shtml> (дата обращения: 09.01.2025).

248. Южная Корея вложит 30 миллионов долларов в метавселенные// Российский центр оборота прав на результаты творческой деятельности.

URL: <https://xn--h1apes.xn--plai/about/press/yuzhnaya-koreya-vlozhit-30-millionov-dollarov-v-metavselennye> (дата обращения: 01.04.2026).

249. Южнокорейские депутаты собираются принять закон о поддержке создателей контента для метавселенных. URL: <https://bits.media/yuzhnokoreyskaya-chinovnitsa-predlozhila-prinyat-zakon-o-prodvizhenii-industrii-metavselennoy> (дата обращения: 01.04.2026).

250. Японский стартап поможет пользователям почувствовать боль и прикосновения внутри метавселенной // Техкульт. URL: <https://www.techcult.ru/technology/10724-bol-v-metavselennoj> (дата обращения: 26.10.2025).

251. Blanco J. M. Educational metaverse: how technology innovates and makes lessons more engaging // Evergine. URL: <https://evergine.com/educational-metaverse> (дата обращения: 09.03.2025).

252. Chatbot given power to close «distressing» chats to protect its «welfare» // The Guardian. URL: <https://www.theguardian.com/technology/2025/aug/18/anthropic-claude-opus-4-close-ai-chatbot-welfare> (дата обращения: 06.09.2025).

253. Decentraland. Terms of use. URL: <https://decentraland.org/terms/#181-initial-dispute-resolution> (дата обращения: 30.03.2026).

254. Digital twins: From one twin to the enterprise metaverse // McKinsey. URL: <https://www.mckinsey.com/capabilities/mckinsey-digital/our-insights/digital-twins-from-one-twin-to-the-enterprise-metaverse> (дата обращения: 26.10.2025).

255. Extended Reality: Frankreich als führende Start-up-Nation im Metaverse – Frankreichs Ambitionen und der aktuelle Stand // Xpert.Digital. URL: <https://xpert.digital/metaverse-frankreich> (дата обращения: 26.01.2025).

256. Internet Usage Worldwide Statistics 2025 | Global Internet Users. URL: <https://www.theglobalstatistics.com/internet-usage-worldwide-statistics/> (дата обращения: 03.01.2026).

257. MacCormick H. A. Stanford course allows students to learn about virtual reality while fully immersed in VR environments // Stanford Report. URL: <https://news.stanford.edu/stories/2021/11/new-class-among-first-taught-entirely-virtual-reality> (дата обращения: 09.03.2025).

258. Meta (запрещена в РФ) выплатит \$1,4 млрд по иску о распознавании лиц // Издательская группа «Коммерсантъ». URL: <https://www.kommersant.ru/doc/6864524> (дата обращения: 05.02.2025).

259. Meta (запрещена в РФ) выплатит пользователям 90 миллионов долларов по иску о нарушении конфиденциальности // Информационная цифровая платформа linDEAL. URL: <https://lindeal.com/news/meta-vyplatit-polzovatelyam-90-millionov-dollarov-po-isku> (дата обращения: 05.02.2025).

260. *Morganelli M.* Virtual Reality in Education // Southern New Hampshire University. URL: <https://www.snhu.edu/about-us/newsroom/stem/virtual-reality-in-education> (дата обращения: 09.03.2025).

261. National AI Strategy // Сайт «GOV.UK». URL: https://assets.publishing.service.gov.uk/media/614db4d1e90e077a2cbdf3c4/National_AI_Strategy_-_PDF_version.pdf (дата обращения: 19.01.2025).

262. *Neff C.* AI of dead Arizona road rage victim addresses killer in court. URL: <https://www.theguardian.com/us-news/2025/may/06/arizona-road-rage-victim-ai-chris-pelkey> (дата обращения: 21.07.2025)

263. Notice on Further Preventing and Dealing with Risks of Speculation in Virtual Currency Transactions (Yinfa [2021] No. 237) // Gov.Cn. URL: https://www.gov.cn/zhengce/zhengceku/2021-10/08/content_5641404.htm (дата обращения: 26.01.2025).

264. Outline of the 14th Five-Year Plan (2021-2025) for National Economic and Social Development and Vision 2035 of the People's Republic of China // Fujian Provincial People's Government. URL: https://fujian.gov.cn/english/news/202108/t20210809_5665713.htm (дата обращения: 09.01.2025).

265. Roblox Terms of Use // Roblox. 2025. URL: <https://en.help.roblox.com/hc/en-us/articles/115004647846-Roblox-Terms-of-Use#user-terms> (дата обращения: 30.03.2026)
266. Singapore's digital twin – from science fiction to hi-tech reality // Infrastructure Global. URL: <https://infra.global/singapores-digital-twin-from-science-fiction-to-hi-tech-reality> (дата обращения: 26.10.2025).
267. South Korea will not rule the metaverse with game laws, science ministry says URL: <https://finance.yahoo.com/news/south-korea-not-rule-metaverse-041114036.html> (дата обращения: 01.04.2026).
268. VR Simulation at Johns Hopkins University School of Nursing // Oxford Medical Simulation April 5, 2021. URL: <https://oxfordmedicalsimulation.com/vr-simulation-at-johns-hopkins-university-school-of-nursing> (дата обращения: 09.03.2025).
269. *Walker A.* Singapore's digital twin – from science fiction to hi-tech reality // Infrastructure Global. URL: <https://infra.global/singapores-digital-twin-from-science-fiction-to-hi-tech-reality> (дата обращения: 09.03.2025).
270. *Watson T.* How the artists and galleries can take advantage of the metaverse // Skywell Software. URL: <https://skywell.software/blog/metaverse-the-future-of-art> (дата обращения: 09.03.2025).
271. *Weir-McCall D.* 51World creates digital twin of the entire city of Shanghai // Unreal Engine. URL: <https://www.unrealengine.com/en-US/spotlights/51world-creates-digital-twin-of-the-entire-city-of-shanghai> (дата обращения: 09.03.2025).

ПРИЛОЖЕНИЕ**ПРОЕКТ****СТРАТЕГИИ БЕЗОПАСНОГО РАЗВИТИЯ ЦИФРОВОЙ ИНДУСТРИИ
МЕТАВСЕЛЕННЫХ В РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ****I. Общие положения**

1. Стратегией безопасного развития цифровой индустрии метавселенных в Российской Федерации (далее – Стратегия) определяются цель и основные задачи безопасного развития цифровой индустрии метавселенных в Российской Федерации, основные вызовы и угрозы при развитии данной индустрии, принципы государственной политики в области развития метавселенных и регулирования общественных отношений, складывающихся внутри данных пространств, а также ожидаемые результаты реализации настоящей Стратегии, обеспечивающие эффективное, устойчивое, динамичное и сбалансированное взаимодействие государства, общества и частных лиц, включая граждан и организации, в сфере развития индустрии виртуальных вселенных в Российской Федерации.

2. Настоящая Стратегия распространяется на отношения, связанные с созданием, развитием и функционированием индустрии метавселенных в России, а также на общественные отношения, складывающиеся внутри виртуального иммерсивного пространства метавселенных, разработчиками которых являются как отечественные организации, так и организации, которые учреждены и деятельность которых осуществляется в другом государстве.

3. Правовую основу данной Стратегии составляют Конституция Российской Федерации, а также положения Федерального закона от 27.07.2006 г. № 152-ФЗ «О персональных данных», Федерального закона от 28 июня 2014 г. № 172-ФЗ «О стратегическом планировании в Российской Федерации», Указа Президента РФ от 09.05.2017 г. № 203 «О Стратегии развития информационного общества в Российской Федерации на 2017–2030

годы», Указа Президента РФ от 10 октября 2019 г. № 490 «О развитии искусственного интеллекта в Российской Федерации», ГОСТ Р 59277–2020 «Национальный стандарт Российской Федерации. Системы искусственного интеллекта. Классификация систем искусственного интеллекта», другие федеральные законы и иные нормативные правовые акты Российской Федерации.

4. В настоящей Стратегии используются следующие основные понятия:

а) искусственный интеллект – это комплекс технологических решений, позволяющий имитировать когнитивные функции человека (включая самообучение и поиск решений без заранее заданного алгоритма) и получать при выполнении конкретных задач результаты, сопоставимые как минимум с результатами интеллектуальной деятельности человека.

б) метавселенная (виртуальная вселенная) – иммерсивное, мультисенсорное виртуальное пространство, в котором обеспечено взаимодействие людей с объектами данного мира с помощью цифровых аватаров (цифровых копий либо цифровых двойников) посредством использованием специальных технических устройств (сканирующие датчики, очки виртуальной реальности, шлем виртуальной реальности и др.) с доступом переключения с одной цифровой площадки на другую в бесшовном режиме для реализации социальных, познавательных, материальных и иных потребностей человека.

в) технологии виртуальной и дополненной реальности – это технологии, основанные на использовании специальной гарнитуры (очки виртуальной реальности, шлем виртуальной реальности, сканирующие датчики и т.д.) для погружения пользователя в искусственный цифровой мир (виртуальная реальность), либо для совмещения объектов реального мира с 3D-объектами, существующими в качестве цифровых элементов в виртуальном мире (дополненная реальность).

г) технологии искусственного интеллекта – это технологии, основанные на использовании искусственного интеллекта, включая компьютерное зрение, обработку естественного языка, распознавание и синтез речи, интеллектуальную поддержку принятия решений и перспективные методы искусственного интеллекта.

II. Основные тенденции в правовом регулировании общественных отношений в условиях цифровизации

5. Этап возникновения и развития индустрии метавселенных и, следовательно, необходимость правового закрепления и регулирования общественных отношений, возникающих внутри и по поводу данного виртуального иммерсивного пространства, тесно связан с основными тенденциями в области цифровизации общественных институтов и изменения моделей государственного управления в условиях цифровой трансформации.

6. В настоящей Стратегии с точки зрения развития информатизации и цифровизации в России выделены семь основных этапов цифровизации политико-правовых и общественных институтов и их нормативно-правового закрепления:

а) 1990-е гг. – этап перехода от автоматизации к информатизации, начало информатизации государственного аппарата управления и налоговой системы страны;

б) 2000–2006 гг. – начальный этап информатизации образовательных учреждений, администрирующих органов отдельных субъектов страны и судебной системы;

в) 2007–2009 гг. – этап законодательного закрепления долгосрочных планов в области инновационного развития страны и применения информационно-телекоммуникационных технологий;

г) 2010–2015 гг. – этап, сопровождавшийся началом работы над «электронным правительством», запуском и тестированием перехода от

аналогового вещания к цифровому, закреплением возможности использования ВКС в арбитражном и гражданском судопроизводстве;

д) 2016–2019 гг. – этап совершенствования цифровых технологий, продолжения работы по цифровизации экономики, правосудия и здравоохранения;

е) 2020–2022 гг. – этап применения дистанционных технологий в условиях пандемии COVID-19;

ж) с 2023 г. по настоящее время – современный этап, на котором происходит синтез генетических исследований, нанотехнологий и квантовых изобретений, развиваются технологии искусственного интеллекта, виртуальной и дополненной реальности.

7. В настоящее время создание и развитие иммерсивных пространств метавселенных выступает новым этапом цифровой трансформации способов взаимодействия граждан и реализации их прав и обязанностей.

8. В рамках настоящей Стратегии возможно выделить следующие признаки метавселенных:

а) иммерсивность среды – свойство, при котором человек испытывает эффект погружения в виртуальное пространство;

б) мультисенсорность среды – использование при подключении в виртуальную реальность устройств, позволяющих с помощью сенсоров высокого разрешения задействовать все органы чувств человека, в том числе осязание и вестибулярный аппарат, испытывать яркие состояния и эмоции (боль, страх, счастье и др.);

в) интероперабельность среды – функциональная совместимость виртуальных платформ, обеспечивающая взаимодействие различных систем и устройств без каких-либо ограничений;

г) опосредованность взаимодействия внутри виртуального пространства с другими объектами метавселенной через специальные технические устройства (сканирующие датчики, очки виртуальной реальности, шлем виртуальной реальности и др.);

д) использование технологий виртуальной реальности, дополненной реальности, смешанной реальности, технологий искусственного интеллекта и блокчейн-технологий для функционирования пространства виртуальной реальности, обработки и хранения баз данных;

е) взаимодействие людей внутри виртуального пространства с помощью их цифровых аватаров;

ж) возможность удовлетворять различные потребности человека в социальной и экономической сферах: работать, общаться, совершать сделки, посещать мероприятия, образовательные занятия и пр. с доступом переключения с различных виртуальных площадок в бесшовном режиме;

з) доступность для подключения к платформам метавселенной неограниченного числа пользователей.

III. Оценка основных вызовов и угроз при развитии индустрии метавселенных в Российской Федерации

9. Настоящая Стратегия закрепляет, что существующие тенденции на рынке цифровой индустрии, основной двигатель которой – технологии искусственного интеллекта, виртуальной и дополненной реальности, помимо определенных преимуществ при их использовании в государственном секторе, например, таких как оптимизации процессов землепользования, совершенствование транспортной системы, управления рисками дорожно-транспортных происшествий, безопасное моделирование различных сценариев развития событий в виртуальной иммерсивной среде, имеют также достаточно серьезные негативные последствия, вызовы и угрозы национальной безопасности.

10. Наиболее значимыми вызовами и угрозами, связанными с развитием цифровой индустрии метавселенных и децентрализованных метавселенных, в частности, являются:

а) зависимость от чужих серверов и провайдеров, риск потери управления критической инфраструктурой государства;

- б) дезорганизация деятельности государственных и муниципальных учреждений в случае кибератак на критическую инфраструктуру;
- в) рост влияния транснациональных корпораций и угроза формирования альтернативного политического и правового пространства;
- г) формирование общества, пренебрегающего духовно-нравственными ценностями, угроза девальвации традиционных ценностей;
- д) упрощение организации совершения террористических и экстремистских преступлений;
- е) конфликт идентичностей и отказ пользователей виртуальных миров от отождествления себя с гражданами определенной страны.

11. Реакцией на перечисленные вызовы и угрозы должно стать развитие государственного правового режима метавселенных в России для обеспечения безопасного и стабильного функционирования виртуального пространства, нормы и правила, действующие в котором, не будут противоречить основам публичного порядка страны.

IV. Принципы государственной политики в области развития метавселенных и регулирования общественных отношений, складывающихся внутри данных пространств

12. В целях обеспечения реализации пункта 11 настоящей Стратегии в качестве основных принципов правового регулирования метавселенных в России следует установить следующие:

12.1. Создание, функционирование метавселенных в России, а также общественные отношения, складывающиеся внутри иммерсивного пространства, регулируются нормами российского законодательства. Правила, устанавливаемые пользовательским соглашением, не должны противоречить основам публичного порядка страны.

12.2. Гражданин имеет право не использовать цифровые технологии для взаимодействия с публично-правовыми образованиями, органами власти и частными лицами. Государство обязано гарантировать соблюдение прав и

законных интересов человека и гражданина, а также равные возможности для их реализации вне зависимости от использования гражданином цифровых технологий либо отказа от их применения при взаимодействии с государственными органами и органами местного самоуправления.

12.3. Для обеспечения защиты цифрового (технологического) суверенитета страны и основ публичного порядка допускается ограничение доступа граждан Российской Федерации к метавселенным, созданным на территории государства, которое включено в перечень иностранных государств и территорий, совершающих недружественные действия в отношении Российской Федерации, российских юридических и физических лиц.

12.4. Правовая защита физического и психического развития детей, а также охрана здоровья населения страны имеют приоритет перед внедрением цифровых технологий в социальные сферы жизнедеятельности граждан, направленные на развитие цифровой индустрии в России, включая индустрию метавселенных.

12.5. Любые действия, направленные на хранение, использование и передачу третьим лицам биометрических показателей пользователя, полученные через датчики и камеры, установленные на специальной гарнитуре, используемые в метавселенной, включая частоту сердечных сокращений, давление, реакции на объекты и события и др., требуют специального осознанного согласия пользователя.

12.6. Для подключения в пространство метавселенных пользователь должен авторизоваться под своим именем, при этом используемый цифровой образ не должен противоречить образу человека в реальной жизни (имя, пол, возраст и иные сущностные характеристики должны совпадать).

12.7. Для реализации и соблюдения прав граждан должен быть обеспечен доступ пользователей к отслеживанию информации по авторизации цифрового аватара для своевременного обнаружения

подозрительных действий в метавселенной от своего имени и возможности устранить последствия незаконного доступа к персональным данным.

12.8. Для организации налогообложения транзакций, совершаемых в виртуальной цифровой среде, установлен запрет на использование криптовалюты внутри метавселенной, совершение любых сделок в метавселенной возможно исключительно с использованием официальной денежной единицы Российской Федерации, включая её цифровую форму – цифровой рубль.

V. Механизмы реализации Стратегии

13. В рамках реализации целей настоящей Стратегии для безопасного развития индустрии метавселенных в Российской Федерации подчеркивается значимость и необходимость сотрудничества в области технического регулирования метавселенных при разработке специальных регламентов и стандартов для обеспечения безопасности и защиты пользователей в данном пространстве посредством взаимодействия органов государственной власти и российских бизнес-участников рынка метавселенных.

14. Во исполнение поставленных в настоящей Стратегии цели и задач необходимы разработка и принятие нормативных правовых актов в индустрии метавселенных, которые будут направлены на закрепление государственного правового режима метавселенных в Российской Федерации для обеспечения безопасного и стабильного функционирования цифровой отечественной индустрии.