



оригинальная статья

eLibrary EDN: BVAOVE

## Частно-правовые аспекты функционирования метавселенных на примере маркетплейсов

Аксенов Вадим Аркадьевич

Российский университет дружбы народов имени Патриса Лумумбы, Россия, Москва

eLibrary Author SPIN: 1839-1518

<https://orcid.org/0000-0003-1560-7633>

wippyu@yandex.ru

**Аннотация:** Цифровизация активно трансформирует общественную жизнь, а ускоренное развитие цифровых технологий знаменует переход сети Интернет к новому этапу Web 3.0. В ходе этого перехода возникают совершенно новые уникальные явления, такие как метавселенная, а маркетплейсы проходят трансформацию. Образуется цифровая среда, которая устроена совершенно иначе, чем объективная действительность. Этот факт представляет собой вызов для правоприменителей и законодателей всех государств. Цель – проанализировать частно-правовые проблемы функционирования метавселенных, связанные с действием правовых норм в цифровой среде, статусом цифровых аватаров и оборотом цифрового имущества на маркетплейсах. Выявлена проблематика функционирования маркетплейсов в метавселенных: ограниченность правовых способов защиты в связи с технологическими особенностями распределенных реестров; проблема перехода интеллектуальных прав при покупке NFT. Обозначены подходы к правовому статусу цифровых аватаров. Проанализирована проблема действия норм права в цифровой среде метавселенной. В результате установлено, что правовая природа цифрового аватара, специфика оборота цифровых активов и функционирования маркетплейсов, а также вопросы о соотношении действующих правовых институтов и о необходимости формирования «права метавселенной» указывают на необходимость выработки особого юридического подхода к данному феномену.

**Ключевые слова:** метавселенная, цифровая среда, цифровой аватар, цифровое имущество, цифровой земельный участок, блокчейн, NFT, интеллектуальные права, маркетплейс

**Цитирование:** Аксенов В. А. Частно-правовые аспекты функционирования метавселенных на примере маркетплейсов. *Вестник Кемеровского государственного университета. Серия: Гуманитарные и общественные науки.* 2026. Т. 10. № 1. С. 179–190. <https://doi.org/10.21603/2542-1840-2026-10-1-179-190>

Поступила в редакцию 03.10.2025. Принята после рецензирования 19.12.2025. Принята в печать 22.12.2025.

original article

## Private Law Aspects of Metaverses: The Case of Marketplaces

Vadim A. Aksenov

Peoples' Friendship University of Russia named after Patrice Lumumba, Russia, Moscow

eLibrary Author SPIN: 1839-1518

<https://orcid.org/0000-0003-1560-7633>

wippyu@yandex.ru

**Abstract:** Digitalization transforms public life as the Internet moves on to Web 3.0. This shift gives rise to the entirely new phenomenon of metaverse, which totally transforms the role and function of digital marketplaces. This digital environment has a fundamentally different structure from the objective reality. This fact poses a challenge for law enforcement agencies and legislators worldwide. This article examines the private law challenges related to metaverses, with particular attention to legal norms in digital environments, the legal status of digital avatars, and the circulation of digital assets on metaverse marketplaces. It describes the core elements of the metaverse, as well as the challenges that marketplaces have to face as part of metaverses, e.g., the limited legal remedies caused by blockchains, the transfer of intellectual property rights when purchasing NFT, etc. A review of the legal status of digital avatars revealed the problem of legal norms in the digital metaverse. The legal nature of digital avatars and the specifics of digital asset circulation and marketplace operations question the correlation of digital environment with existing legal institutions. The need to develop a metaverse law requires a distinct legal approach to this phenomenon.

**Keywords:** metaverse, digital environment, digital avatar, digital property, digital land plot, blockchain, NFT, intellectual rights, marketplace

**Citation:** Aksenov V. A. Private Law Aspects of Metaverses: The Case of Marketplaces. *Vestnik Kemerovskogo gosudarstvennogo universiteta. Seriya: Gumanitarnye i obshchestvennye nauki*, 2026, 10(1): 179–190. (In Russ.) <https://doi.org/10.21603/2542-1840-2026-10-1-179-190>

Received 3 Oct 2025. Accepted after review 19 Dec 2025. Accepted for publication 22 Dec 2025.

## Введение

Несмотря на свою многовековую выдержку, римская юридическая мысль остается актуальной и по настоящее время. Так римское изречение *где общество, там и право* (лат. *Ubi societas, ibi ius*) прямо наводит на мысль о том, что даже если общество находится в «цифровом мире» метавселенной, оно все равно нуждается в правовом регулировании.

Метавселенные (англ. *Metaverse*) активно проникают в правовую плоскость, например, в Колумбии суд провел заседание в метавселенной<sup>1</sup>. Представляется, что такого рода практика может быть особенно эффективной в контексте разрешения цифровых споров как отдельной категории дел, связанных с криптоактивами, криптовалютами и смарт-контрактами. Однако, как отмечают некоторые авторы, единого международно-признанного подхода к урегулированию цифровых споров не имеется [1, с. 704]. Проникновение метавселенных происходит также в рамках имущественного оборота, например, некоторые организации выдают кредиты на покупку «цифровой недвижимости» в маркетплейсе метавселенной Decentraland<sup>2</sup>. Вопросы правового регулирования метавселенных поднимаются на государственном уровне – в некоторых юрисдикциях разрабатываются национальные стратегии по развитию метавселенных. К примеру, в Объединенных Арабских Эмиратах разработана стратегия, направленная на развитие компаний в метавселенных и создание виртуальных рабочих мест<sup>3</sup>. О необходимости правового осмысления метавселенных утверждают и в государственных органах Российской Федерации<sup>4</sup>.

Таким образом, в настоящий момент происходит интенсивное развитие метавселенных. Многие ученые справедливо отмечают, что метавселенные это инновационный шаг в будущее, который может предложить человечеству многое [2, с. 5]. Однако

большинство государств находятся только на этапе правового осмысления метавселенных.

Отметим, что метавселенная – это не отдельно взятое и принципиальное новое явление, а закономерное развитие старых технологий. Для подтверждения этого тезиса достаточно взглянуть на хронологию развития сети Интернет:

1. На этапе зарождения сети Интернет контент был статичен и взаимодействие носило ограниченный характер. Пользователи в основном потребляли контент, не имея возможности активно взаимодействовать с ним. Основной характер взаимодействия – чтение. Интерактивный характер взаимодействия зачастую отсутствовал. Этот этап развития сети Интернет именуется Web 1.0, или «статический интернет», период которого длился примерно с 1990 по 2004 г.

2. На следующем этапе пользователи самостоятельно создают контент на централизованных площадках. Пользователи становятся не только потребителями, но и создателями контента. Развиваются социальные сети, блоги, видео-платформы. Так возникают и популяризируются такие сервисы, как, например, YouTube, Wikipedia или ВКонтакте в России. Появляются различного рода огромные цифровые транснациональные корпорации-монополисты, которые владеют огромным объемом данных пользователей. Этот период обозначается Web 2.0, его также можно назвать «социальным интернетом», который начал формироваться примерно с 2004 г.

3. Примерно с 2020 г. начинается свое развитие Web 3.0, или «децентрализованный интернет». Web 3.0 направлен на то, чтобы контроль над данными находился у самих пользователей. Его неотъемлемыми чертами являются: децентрализация, цифровая экономика, открытые и «умные веб-сайты» с машинным обучением, смарт-контракты,

<sup>1</sup> Isabel Woodford. Colombia court moves to metaverse to host hearing. *Reuters*. 25 Feb 2023. URL: <https://www.reuters.com/world/americas/colombia-court-moves-metaverse-host-hearing-2023-02-24/> (accessed 2 Sep 2025).

<sup>2</sup> Марина Трубилина. Взять ипотеку на виртуальную недвижимость смогут «жители» метавселенных. *Российская газета*. 08.02.2022. URL: <https://rg.ru/2022/02/08/vziat-ipoteku-na-virtualnuiu-vedvizhimos-smogut-zhiteli-metavselennyh.html> (дата обращения: 06.09.2025).

<sup>3</sup> Dubai Metaverse Strategy. The official portal of the UAE Government. URL: <https://u.ae/en/about-the-uae/strategies-initiatives-and-awards/strategies-plans-and-visions/government-services-and-digital-transformation/dubai-metaverse-strategy> (accessed 2 Sep 2025).

<sup>4</sup> В Совете Федерации обсудили правовые аспекты регулирования метавселенных. *Совет Федерации Федерального Собрания Российской Федерации*. 19.09.2022. URL: [http://council.gov.ru/events/main\\_themes/138419/](http://council.gov.ru/events/main_themes/138419/) (дата обращения: 06.09.2025).

метавселенные. Ключевая особенность состоит в том, что пользователь не только потребляет и создает контент, но и пользуется децентрализованными финансами (англ. *decentralized finance*), участвует в корпоративных отношениях в децентрализованных автономных организациях (англ. *decentralized autonomous organization* (далее – ДАО)), является стороной гражданско-правовых сделок посредством использования смарт-контрактов, владеет цифровой валютой. Иными словами, Web 3.0 условно дублирует реальную жизнь человека, но уже в цифровой среде.

Метавселенные являются, как правило, децентрализованными платформами, которые выступают воплощением Web 3.0. Некоторые авторы подчеркивают, что архитектура метавселенной заключается в интеграции человеческого, физического и цифрового миров [3]. Учитывая комплексный характер метавселенной, подобное утверждение представляется обоснованным.

Таким образом, метавселенная – это ключевой шаг к переходу сети Интернет в формат версии Web 3.0, который потенциально позволяет обеспечить децентрализацию, транспарентность, абсолютную интерактивность для пользователей сети Интернет. Вместе с тем остается не совсем ясным механизм функционирования права в иммерсивной среде метавселенной.

Цель исследования – проанализировать частно-правовые проблемы функционирования метавселенных, связанных с действием правовых норм в цифровой среде, статусом цифровых аватаров и оборотом цифрового имущества на маркетплейсах.

## Результаты

### Особенности и основные элементы метавселенных

Понятие метавселенной носит комплексный характер и состоит из ряда компонентов, которые позволяют раскрыть ее в полной мере. Иллюстрацией подобного комплексного подхода может служить модель «токена-контейнера прав», в рамках которой токен функционирует в качестве своего рода «контейнера» для прав различной природы, будь то права из акций, вещные права или права, возникающие из лицензионных договоров [4, с. 1158].

Отдельные исследователи отмечают, что есть существенный прогресс в развитии современных метавселенных в сравнении с прошлыми метавселенными, такими как "Second Life", а именно упор на мобильные приложения, большее погружение, использование блокчейн технологии и, как следствие, рост роли экономических аспектов метавселенных [5, с. 4].

Действительно, современные метавселенные привлекают внимание пользователей за счет своей доступности и возможности использования инфраструктуры мобильных приложений. Таковым, например, является популярный среди подростков Roblox. Дети с помощью смартфона могут создать аккаунт и погрузиться в мир одноименной метавселенной, который, по сути, привлекает подростков, являясь для них «игровой песочницей». В этой метавселенной также есть и экономическая составляющая. Так в метавселенной Roblox правообладатель товарного знака люксовой одежды Gucci организовал мероприятие, где продал «цифровую сумку», которая стоила изначально 475 Робуксов (валюта в Roblox), что эквивалентно 5 долларам США, однако в итоге ее приобрели за 4115 долларов США<sup>5</sup>.

Существуют метавселенные, которые в своей сущности построены на создании цифровых активов и торговле этими активами, например, метавселенная Decentraland. Это метавселенная, где пользователи создают цифровые земельные участки в виде так называемых невзаимозаменяемых токенов (англ. *non-fungible token* (далее – NFT)). Впоследствии NFT цифровых земельных участков можно продать на маркетплейсе Decentraland [6, с. 88].

Одним из элементов метавселенных в их актуальном положении является экономическая составляющая, поскольку в рамках метавселенной можно создавать, приобретать, продавать «цифровое имущество» и тем самым осуществлять гражданский оборот. Этот подход разделяется и другими исследователями. В этом контексте справедливо указание И. В. Понкина: «важным характеристическим признаком кибер-мета-вселенной является наличие собственной экономики, имеющей аналог реальной стоимости и сложным образом опосредованно сопряженной с экономикой реального сектора» [7, с. 120].

При этом сделки с «цифровым имуществом» метавселенной не урегулированы правовыми нормами в полной мере, а гражданско-правовой режим объектов метавселенной носит неопределенный характер. В этой связи И. З. Аюшеева отмечает: «Большинство объектов, которые формируются виртуально в цифровой среде, способны стать объектами имущественных прав. Для таких объектов, если они явились результатом творчества, наиболее подходит режим результатов интеллектуальной деятельности, когда осуществляется распоряжение не самим объектом, а исключительным правом его использования в том или ином объеме» [8, с. 55]. М. Н. Малеина утверждает: «представляется правильным считать виртуальное

<sup>5</sup> Natalie Clayton. Someone spent over \$4,000 on this Gucci bag in Roblox. *PCGamer*. 7 Jun 2021. URL: <https://www.pcgamer.com/someone-spent-over-dollar4000-on-this-gucci-bag-in-roblox/> (accessed 2 Sep 2025).

имущество, в том числе метадома, частью (элементом) программных средств. Соответственно, должен использоваться правовой режим результатов интеллектуальной деятельности» [9, с. 41].

Такой подход исследователей представляется верным, однако следует исходить из конкретно рассматриваемого «цифрового имущества». Например, в маркетплейсе метавселенной Sandbox «цифровое имущество» представлено в NFT – там можно купить NFT персонажа или NFT игрового меча<sup>6</sup>. Приобретая NFT условного персонажа или иное «цифровое имущество», покупатель получает право владения уникальным токеном, однако наличие этого уникального токена у покупателя не гарантирует автоматический переход исключительных прав на этого персонажа (модель, дизайн). Исключительные права на дизайн, графическую модель персонажа остаются у правообладателя до тех пор, пока он отдельно не заключит договор об отчуждении исключительного права в рамках ст. 1234 ГК РФ. На «цифровое имущество» метавселенной распространяется режим интеллектуальной собственности в контексте, например, дизайна персонажа или графической модели игрового меча, однако необходимо изучать пользовательские соглашения конкретных метавселенных и анализировать сущность конкретного NFT – содержится ли в нем результат интеллектуальной деятельности. Например, графическая модель персонажа или игрового меча в метавселенной Sandbox будет являться результатом интеллектуальной деятельности, поскольку они созданы в результате творческого труда в цифровой объемно-пространственной форме, что соответствует смыслу пунктов 3 и 7 ст. 1259 ГК РФ и п. 80 Постановления Пленума ВС РФ от 23.04.2019 № 10 «О применении части четвертой Гражданского кодекса Российской Федерации». Эта графическая модель персонажа или меча в метавселенной Sandbox заключена в NFT, следовательно, на этот NFT распространяется правовой режим интеллектуальной собственности.

В то же время на некоторые NFT может не распространяться правовой режим объектов интеллектуальной собственности (своего рода «пустой» NFT). Например, таким является цифровой земельный участок в метавселенной Decentraland, который представляет собой лишь определенную часть виртуального пространства с координатами на карте метавселенной Decentraland, хотя его можно заполнить виртуальными объектами, которые могут являться объектами интеллектуальной собственности. Процесс заполнения такого участка осуществляется посредством создания контента (например, с использованием

визуального конструктора или самостоятельного написания кода на JavaScript), его загрузки в децентрализованное хранилище метавселенной и привязки контента к участку путем обновления метаданных NFT-участка<sup>7</sup>.

Другим ключевым элементом метавселенной является цифровая среда – постоянное, интерактивное и единое для всех пользователей 3D-пространство, которое служит основным интерфейсом для взаимодействия, воплощая в себе социальные, экономические и игровые аспекты. Среда может быть реалистичной, где своеобразно воссозданы существующие законы физики, или наоборот – среда вне рамок привычной реальности. Для функционирования цифровой среды используется сетевая инфраструктура, которая позволяет осуществлять взаимодействие пользователей друг с другом.

При этом следует отметить, что юридически значимые действия в метавселенной неравнозначны тем же самым действиям в объективной реальности. Э. Хабер подчеркивает, что не является уголовным преступлением полное обнажение цифрового аватара в общественном месте, поскольку обнажается аватар, а не человек, а также не нарушаются охраняемые законом права граждан [10]. Г. З. Мансуров утверждает: «согласно российскому законодательству, деяние, совершенное в метавселенной, будет наказуемым при наличии двух условий: 1) оно имеет внешние последствия и 2) оно квалифицируется как незаконное с точки зрения действующего законодательства» [11, с. 48]. Тем самым подчеркивается связь деяний с реальным миром. Анализируя сущность метавселенной, А. Д. Севергин приходит к выводу о том, что «правовая природа метавселенной многогранна, поскольку она имеет черты объекта интеллектуальной собственности и средства коммуникации... метавселенная – виртуальное пространство sui generis» [12, с. 51].

Сданными утверждениями сложно не согласиться, анализируя действие правовых норм в контексте метавселенной. Например, особенности цифровой среды могут влиять на совершение гражданско-правовых деликтов, в частности, причинение вреда имуществу. Представляется, что невозможно нанести материальный вред «цифровому имуществу» в силу того, что это объект нематериального мира. Также в некоторых метавселенных, как и в компьютерных играх, может быть не запрограммирована возможность повреждения объекта метавселенной. К примеру, «цифровой земельный участок» невозможно затопить, взорвать, испортить плодородный слой почвы и т. п.

<sup>6</sup> The Sandbox Shop – NFT Marketplace. URL: <https://www.sandbox.game/en/shop/> (accessed 2 Sep 2025).

<sup>7</sup> Let's build Decentraland together. URL: <https://docs.decentraland.org/creator/> (accessed 2 Sep 2025).

Неоднозначной представляется ситуация с функционированием традиционных институтов гражданского права в метавселенных, например, защита чести, достоинства и деловой репутации в метавселенной в контексте ст. 152 ГК РФ. Полагаем, что если сведения, порочащие честь и достоинство, были направлены не конкретно на пользователя, а на аватара, то могут возникнуть сложности правовой квалификации. В частности, не совсем ясно, следует ли отождествлять пользователя и цифровой аватар и, соответственно, проецировать порочащие сведения с аватара на конкретного гражданина. Это имеет значение ввиду того, что порочащие сведения могут не касаться лица, которое управляет аватаром в силу, например, правил платформы или технических особенностей, которые анонимизируют реального человека под аватаром. С другой стороны, цифровой аватар может быть своего рода неким средством индивидуализации, и опорочивание аватара может привести к потенциальным убыткам, поскольку другие пользователи не захотят иметь дел с аватаром, репутация которого носит сомнительный характер. Также не до конца понятно, является ли цифровой аватар субъектом права или же цифровой аватар представляет собой объект права. Ответ кроется в правовой природе цифрового аватара.

Собственно, так переходим к еще одному важному элементу метавселенной – цифровому аватару. Цифровой аватар – ключевой элемент метавселенной, посредством которого осуществляется взаимодействие между пользователями. Некоторые исследователи отмечают, что метавселенная без пользователей обречена на провал [13, с. 94]. Цифровой аватар является воплощением пользователя, следовательно, это ключевой элемент метавселенной.

Цифровой аватар может носить одежду, делать прическу, владеть предметами. Таким образом, «цифровое имущество» может иметь реальную экономическую ценность, а цифровой аватар может взаимодействовать с ним посредством привязки этого «имущества» к нему.

Правосубъектность цифрового аватара характеризуется его производностью от воли пользователя. При пользовательском контроле цифрового аватара у него отсутствует автономия, выражающаяся в неспособности своими действиями приобретать и осуществлять права, что исключает его квалификацию в качестве субъекта права. Следовательно, представляется возможным согласиться с исследователями, которые придерживаются подхода, что цифровой аватар является объектом гражданских прав по смыслу ст. 128 ГК РФ [14, с. 118]. Однако если

рассматривать цифровой аватар, который с помощью искусственного интеллекта может самостоятельно осуществлять те или иные действия, то можно поставить вопрос о признании за ним правосубъектности. Это положение применимо к случаям, когда цифровой аватар рассматривается не как цифровое воплощение пользователя в метавселенной, а как отдельного NPC (англ. *non-player character*).

Б. Ч. Чонг проводит аналогии юридического лица и аватара, предлагая наделять аватары в метавселенных аналогичными правами [15, с. 493]. В п. 21 доклада Европейского парламента «О политических последствиях развития виртуальных миров – вопросы гражданского, корпоративного, коммерческого права и права интеллектуальной собственности» указано, что аватары не обладают правосубъектностью, и вопросы их правосубъектности необходимо решать с отсылкой к физическим или юридическим лицам<sup>8</sup>. С. М. Солаиман исходит из того, что необходимо обладание личностью для правосубъектности робота, которой они не обладают [16]. Также С. М. Солаиман критикует сторонников подхода признания правосубъектности роботов, которые опираются на правосубъектность корпораций, указывая, что они игнорируют фундаментальное соображение о том, что корпоративная правосубъектность является символом людей, стоящих за данным образованием.

Аналогичной позиции придерживается исследователь Е. В. Пономарева: «В результате проведенного анализа оснований признания правосубъектности искусственного интеллекта и роботов с точки зрения сформулированных критериев разграничения субъекта и квазисубъекта права [прим. автора – Е. В. Пономаревой указаны: возможность самостоятельно осуществлять субъективные права и обязанности, нести ответственность, обособленность, правовая индивидуализация, правовая целостность, способность формировать и выражать правовую волю, наличие собственных правовых интересов, потребностей, притязаний, осознание своей правовой ценности] обосновано, что искусственный разум, а также роботизированные автономные системы не способны быть субъектами права» [17, с. 11].

Есть и другие подходы, например, О. А. Ястребов исходит из теории Г. Кельзена о его «чистом учении о праве» и указывает: «электронное лицо, рассматриваемое как субъект права, является, по существу, комплексом юридических обязанностей и прав, причем содержанием этих обязанностей и прав являются действия искусственного интеллекта... Электронные лица могут быть признаны субъектами

<sup>8</sup> Report on policy implications of the development of virtual worlds – civil, company, commercial and intellectual property law issues. *European Parliament*. 14 Dec 2023. URL: [https://www.europarl.europa.eu/doceo/document/A-9-2023-0442\\_EN.html](https://www.europarl.europa.eu/doceo/document/A-9-2023-0442_EN.html) (accessed 2 Sep 2025).

права при условии признания на законодательном уровне за ними определенных прав и обязанностей» [18, с. 49]. К слову, существуют случаи признания правосубъектности за человекоподобными роботами и на практике. К примеру, робот София получила подданство в Саудовской Аравии<sup>9</sup>.

Представляет интерес позиция П. М. Морхата: «правосубъектность юнита искусственного интеллекта должна быть своего рода "плавающей" в зависимости от типа юнита искусственного интеллекта, от его изначальной экспектативной или текущей реальной функционально-целевой нагрузки» [19, с. 32].

Таким образом, однозначный подход к формированию правосубъектности искусственного интеллекта, включая цифровой аватар, который функционирует на основе технологий искусственного интеллекта, отсутствует.

Полагаем, что прежде всего необходимо исходить из концепции понимания сущности цифрового аватара. Так, если идет речь о цифровом аватаре – цифровом двойнике пользователя в метавселенной, то идея предоставления отдельных прав цифровому аватару представляется нецелесообразной, поскольку происходит «раздвоение» субъекта. В этом случае отождествление пользователя и его цифрового аватара в метавселенной является более верным подходом. Тем самым основная сложность правового регулирования заключается не в правосубъектности цифрового аватара, а в правовой квалификации деяний цифрового аватара под управлением пользователя (физического лица) в метавселенной, поскольку в метавселенных могут отличаться не только условные законы физики, но и природа вещей в целом. Например, причинение ущерба «цифровому имуществу» может быть не запрограммировано в иммерсивной среде метавселенной, т. е. такой игровой механики может не быть, следовательно, причинить вред невозможно в принципе. Следовательно, нормы права по обязательствам из причинения вреда теоретически могут не применяться в определенной метавселенной. В некоторой степени можно утверждать, что в метавселенной нестандартно работают не только законы естественных наук, но и правовые нормы в силу ее особенностей.

Если речь идет о самостоятельном цифровом аватаре, основанном на искусственном интеллекте или иных технологиях, который в состоянии создавать результаты интеллектуальной деятельности, имеющие ценность (например, создавать иллюстрации), то наделение его объемом некоторых прав может быть

обоснованным. При этом важно, чтобы уровень этих прав не сравнился с человеческими, чтобы не стереть грань между человеком и машиной.

Таким образом, ключевыми элементами метавселенной являются:

- цифровая среда;
- цифровые аватары;
- сетевая инфраструктура, которая, как правило, включает в себя блокчейн-технологии;
- экономическая составляющая, подразумевающая возможность осуществлять гражданский оборот «цифрового имущества» и даже вести своего рода предпринимательскую деятельность.

### Механизм функционирования маркетплейса в метавселенных

Для реализации экономической составляющей метавселенной и осуществления оборота вещей в метавселенных используются маркетплейсы, которые представляют собой площадки, где пользователи могут продавать или покупать «цифровое имущество» посредством оборота NFT.

В самом общем виде понятие маркетплейса закреплено в Директиве ЕС 2016/1148 – это цифровой сервис, который позволяет потребителям и / или трейдерам заключать онлайн-договоры по продаже или услугам с любыми трейдерами на сайте онлайн-маркетплейса или сайте трейдера, который использует электронный программный функционал, предоставленный онлайн-маркетплейсом<sup>10</sup>. При этом маркетплейс – это комплексное явление, которое можно рассматривать с различных сторон [20, с. 16–17]. Однако в рамках настоящей статьи мы рассматриваем маркетплейс в метавселенных через призму объекта – как цифровую платформу, которая предоставляет инфраструктуру для поиска сторон сделки, заключения и исполнения этой сделки, включая проведение платежей и использование смарт-контрактов.

Существенным отличием маркетплейсов в метавселенных от маркетплейсов в реальном мире является то, что в маркетплейсах метавселенных совершаются сделки с «цифровым имуществом», которое выражено в виде криптовалюты метавселенной маркетплейса или отдельными NFT на объекты внутри метавселенной, как, например, цифровой земельный участок в метавселенной Decentraland. Такие сделки проходят посредством заключения смарт-контрактов.

Для наглядности рассмотрим одну из популярных метавселенных Sandbox, где в маркетплейсе

<sup>9</sup> Саудовская Аравия предоставила гражданство роботу. *Коммерсантъ*. 29.10.2017. URL: <https://www.kommersant.ru/doc/3454104?ysclid=miizb495f0457119755> (дата обращения: 02.09.2025).

<sup>10</sup> Concerning measures for a high common level of security of network and information systems across the Union. Directive 2016/1148 of the European parliament of the council of 6 Jul 2016. URL: <https://eur-lex.europa.eu/eli/dir/2016/1148/oj> (accessed 2 Sep 2025).

используется местная криптовалюта SAND, которая построена на блокчейне Ethereum<sup>11</sup>. С помощью этой криптовалюты пользователи маркетплейса могут приобретать некоторые NFT: LAND (NFT-активы, представляющие собой цифровые земельные участки в метавселенной Sandbox); ASSETS (NFT-активы, представляющие собой игровые объекты, такие как персонажи, здания, предметы) и др. SAND – это ключевой компонент метавселенной Sandbox: держатели SAND могут участвовать в «корпоративном управлении» метавселенной посредством голосования в DAO; SAND можно получать за игровую активность; SAND используется в расчетах на маркетплейсе; криптовалюта SAND свободно обращается на криптовалютных биржах, например, Bybit или MEXC – тем самым SAND можно конвертировать в фиатные деньги.

### Проблемы использования криптовалюты как средства платежа на маркетплейсах

Из анализа механизма функционирования маркетплейса метавселенной следует ряд проблем правового характера.

Так, можно отметить проблему принудительного взыскания криптовалюты. В частности, в отношении криптовалюты невозможно применить виндикацию. А. А. Гусева указывает: «Виндикация... криптовалюты невозможна ввиду ее бестелесного существования, невозможности владения ею и несуществования в отношении нее вещных прав» [21, с. 90]. Обозначим, что блокчейн-технология подразумевает закрепление транзакции в блоке (из этих блоков состоит цепь блокчейн), и информация в этом блоке закрепляется навсегда, а вернуть обратно криптовалюту возможно лишь совершив новую транзакцию – в отличие от действующих механизмов у банков с денежными средствами, где можно отменить операцию и вернуть денежные средства.

Проблему принудительного взыскания криптовалют в своих решениях указывают и российские суды. В судебном разбирательстве товарищество «Краудвиз» требовало более 1 млн долларов от ООО «Криптон» по основанию неосновательного обогащения и пыталось обязать ответчика вернуть токены. Истец смог собрать эти средства в форме криптовалюты во время публичной кампании по сбору средств в обмен на предоставление собственных токенов компании. Оператором этого процесса являлась организация ООО «Криптон», которая, по утверждениям истца,

присвоила эти средства себе. Суды отметили, что в ст. 12 ГК РФ нет такого способа защиты права, как обязанности обеспечить возврат криптовалюты, фигурировавшей в деле (ETH, BTC, LTC), на цифровые кошельки организации, а сам спор касается цифрового права, возврат которого не может быть осуществлен в натуре – так признали суды<sup>12</sup>.

Более того, невозможность принудительного взыскания в маркетплейсах метавселенных усугубляется отсутствием аналогов банковских гарантий. Если на маркетплейсе в реальном мире ошибочный платеж можно оспорить через платежную систему (Chargeback), то в блокчейне транзакция необратима. Это ставит пользователя в уязвимое положение. Так, метавселенные усиливают риски, присущие криптовалюте, но не компенсируют их защитными механизмами.

Вместе с тем криптовалюта – это, как правило, основное средство платежа на маркетплейсах метавселенных, в силу своей правовой природы ее можно квалифицировать как иное имущество. Суды также отмечают, что криптовалюту нельзя квалифицировать как средство платежа, ее официальный курс на территории РФ отсутствует<sup>13</sup>. В то же время российское законодательство оперирует понятием *цифровая валюта*, которое закреплено в ч. 3 ст. 1 Федерального закона от 31.07.2020 № 259 «О цифровых финансовых активах, цифровой валюте и о внесении изменений в отдельные законодательные акты Российской Федерации». Согласно п. 5 ст. 14 указанного закона, для резидентов РФ установлен запрет на прием цифровой валюты в качестве встречного предоставления за передаваемые товары и услуги или иного способа, предполагающего оплату цифровой валютой.

При этом в правоприменительной практике указывается на различие цифровой валюты и криптовалюты. Например, Арбитражный суд Московского округа отмечает: «Под криптовалютой понимается разновидность цифровой валюты, основанная на применении криптографии для создания и контроля новых единиц валюты и осуществления транзакций. Поскольку криптовалюта не подлежит централизованному регулированию, ее можно отнести к виртуальной валюте либо, с учетом особенностей, выделить в отдельную разновидность цифровой валюты»<sup>14</sup>. Вследствие этого вопрос о распространении указанного запрета на сделки, совершаемые с использованием криптовалюты при приобретении NFT

<sup>11</sup> The Sandbox Shop – NFT Marketplace...

<sup>12</sup> Карточка дела А40-164942/2019 на портале электронного правосудия арбитражных судов РФ. URL: <https://kad.arbitr.ru/Card/db741b81-cf91-4880-99b3-140e4b4e15c1> (дата обращения: 24.09.2025).

<sup>13</sup> Определение Восьмого кассационного суда общей юрисдикции от 23.09.2025 № 88-14715/2025. СПС КонсультантПлюс.

<sup>14</sup> Постановление Арбитражного суда Московского округа от 26.10.2023 по делу № А40-273884/2022. СПС КонсультантПлюс.

на маркетплейсах метавселенных, остается дискуссионным. Данная неопределенность усугубляется трансграничным характером операций с криптовалютами, что существенно осложняет их правовую квалификацию и последующее судебное рассмотрение.

### Правовой режим NFT на маркетплейсах в метавселенных

Помимо криптовалют, имеет значение правовой режим NFT, который представлен в маркетплейсах метавселенных в виде виртуальных земельных участков, одежды для аватаров, виртуальных питомцев и прочих объектов метавселенной. В сущности, NFT-предметы – это наполнение метавселенной, которое обладает экономической ценностью. NFT-токены могут выступать цифровой копией объекта материального мира или другого нематериального объекта, а также – самостоятельным нематериальным объектом [22, с. 88–89]. В маркетплейсах метавселенных NFT являются самостоятельными нематериальными объектами, которые представляют ценность в зависимости от индивидуальных характеристик. К примеру, для LAND (цифровые земельные участки в метавселенной Sandbox) важен размер, расположение, «удачное соседство» с медийной личностью.

При этом в «старых» метавселенных (например, в метавселенной Second Life), которые не построены на технологии блокчейн, также могут быть цифровые земельные участки и маркетплейсы, где можно осуществлять гражданский оборот объектов метавселенной. Так, можно отметить дело *Bragg v. Linden Research Inc*<sup>15</sup>. Установлено, что пользователь с помощью манипуляций нашел программную уязвимость для того, чтобы покупать цифровые земельные участки ниже рыночной цены, что Linden Research Inc (разработчик Second life) расценила как акт взлома, нарушающий лицензионное соглашение. Хотя основной акцент в деле был сделан на вопросе подведомственности, Linden Research утверждала, что, поскольку компания зарегистрирована в Калифорнии, суд в Пенсильвании не может рассматривать это дело. Однако суд отклонил этот довод, указав, что Linden Research вела активные общенациональные маркетинговые кампании по продвижению Second Life, а доступ к виртуальному миру предоставлялся пользователям в Пенсильвании. Это соответствовало критерию минимальных контактов, необходимому для установления личной юрисдикции. Попытки сослаться на лицензионное соглашение, где была арбитражная оговорка, не увенчались успехом, поскольку соглашение подписано в формате

«соглашайся или не пользуйся», что можно сравнить с договором присоединения, предусмотренным российским законодательством. В конечном итоге стороны урегулировали спор во внесудебном порядке и достигли соглашения.

В целом практически на каждом веб-сайте, включая веб-сайты метавселенных, встречаются пользовательские соглашения, которые содержат юрисдикционные соглашения. Например, в пользовательском соглашении метавселенной Sandbox указано о том, что все споры должны разрешаться исключительно в судах Мальты<sup>16</sup>, а в пользовательском соглашении метавселенной Decentraland закреплена арбитражная оговорка – в случае если за 30 дней переговоры не прошли успешно, любая из сторон обязана обратиться в арбитраж по правилам Международной торговой палаты<sup>17</sup>. Такого рода пользовательские соглашения представляют собой Browse-wrap или Click-wrap соглашения, которые выделяют Е. Е. Фролова и А. М. Берман [23, с. 65, 69].

Как было отмечено ранее, при приобретении NFT автоматически права на интеллектуальную собственность не возникают – прежде всего, у NFT удостоверяющая функция, подтверждающая владение уникальным цифровым токеном. Некоторые авторы утверждают, что NFT не являются объектом интеллектуальной собственности [24, с. 275]. Действительно, сам по себе NFT – лишь уникальный токен, который не содержит в себе признаки результата интеллектуальной деятельности (далее – РИД). Это положение применимо к NFT, которые являются «цифровыми двойниками» РИД в материальном мире (например, NFT картины из Эрмитажа). В то время как произведение, содержащееся в NFT, например, условная одежда для цифрового аватара из метавселенной, продающаяся на маркетплейсе, уже является РИД. С учетом этого Е. Е. Фролова и Е. В. Купчина выделяют два основных типа нарушений с NFT – нарушение права воспроизведение и нарушение права на сообщение [25, с. 486].

В таком случае возникает вопрос – какие конкретно права получает покупатель NFT одежды для аватара в маркетплейсе метавселенной. Личные неимущественные права являются неотчуждаемыми, следовательно, они останутся за первоначальным создателем. Исключительное право само по себе не переходит с приобретением NFT, поскольку согласно п. 1 ст. 1229 ГК РФ требуется прямое согласие правообладателя. В то же время рассматривать продажу NFT как прямое согласие представляется спорным.

<sup>15</sup> *Bragg v. Linden Research Inc*. 487 F. Supp. 2d 593 (E.D. Pa. 2007). URL: <https://openjuris.org/cases/H68jktMT6Cb> (accessed 2 Sep 2025).

<sup>16</sup> The Sandbox Terms of use. URL: <https://www.sandbox.game/en/terms-of-use/> (accessed 2 Sep 2025).

<sup>17</sup> Decentraland Terms of use. URL: <https://decentraland.org/terms/#18-binding-arbitration-and-class-action-waiver> (accessed 2 Sep 2025).

Таким образом, приобретатель NFT одежды для своего аватара может использовать ее в личных целях (например, украшать своего персонажа) и перепродавать. По мнению Ю. В. Брисова и А. А. Победкина, «в NFT содержится "право наслаждения", т. е. право, подтверждающее владение оригинальной версией объекта цифрового искусства (а не копией)» [26, с. 59].

При этом если, например, купить «цифровой земельный участок» в метавселенной Second Life, то представляется, что объем прав ограничится вопросами интеллектуального права. Такой же вывод содержится и в позиции М. Н. Малеиной [9, с. 41]. Хотя представляется, что пользователь в лице цифрового аватара может с определенной долей условности реализовывать триаду прав собственника: владеть (например, не допускать других аватаров на цифровой земельный участок), распоряжаться (продать на маркетплейсе) и пользоваться (организовывать мероприятия на участке), но особенности метавселенной (иммерсивная цифровая среда) не позволяют реализовывать права собственника в полной мере. При этом нормы земельного и гражданского законодательства не смогут работать. Иными словами, сама природа метавселенной не подразумевает возможность действия Земельного кодекса РФ внутри метавселенной, в то же время «цифровой земельный участок» и отношения, связанные с ним, не являются предметом его правового регулирования. Следовательно, в этой ситуации могут потребоваться специальные правовые нормы – «цифровой земельный кодекс», «цифровое право собственности» и другие аналогичные решения.

С другой стороны, можно игнорировать иммерсивную среду метавселенной и рассматривать ее как «игровые условности», а «цифровое имущество» квалифицировать через призму того, что оно не является каким-либо особым объектом права. «Цифровой земельный участок» – это NFT, который может представлять собой РИД (дизайн, наполнение участка при условии, что наполнение в виде «цифровых деревьев или построек» сами не являются отдельными NFT) или исключительно уникальную запись в распределенном реестре, которая представляет собой экономическую ценность. Действие других цифровых аватаров, которые могут «вредить» владельцу такого «цифрового земельного участка» путем, например, скопления на этом «цифровом земельном участке» и распространения различных звуков через гологовую чат, следует рассматривать как фактические нарушения, которые необходимо устранять путем не «вещно-правовых» способов защиты как «цифровой негаторный иск», а иными способами, предусмотренными ст. 12 ГК РФ, например, как самозащита. Такой подход представляется наиболее органичным, поскольку не требует под собой создание отдельных

правовых институтов, которые могут вызвать правовые коллизии.

Справедливо отмечает Е. А. Суханов: «эффективность средств гражданско-правовой защиты прав и интересов обладателей "цифрового имущества" предопределяется юридическими особенностями зафиксированных в нем имущественных прав (корпоративных, обязательственных, исключительных), а не техническими особенностями их фиксации или способами их осуществления» [27, с. 26]. Условно говоря, защита прав на NFT «цифрового земельного участка» зависит от характера закрепленных в нем прав: является ли он творческим продуктом или только уникальной записью в распределенном реестре. Однако представляется, что против такого подхода могли бы выступить некоторые исследователи, которые отмечают, что виртуальное имущество есть особый объект права, ссылаясь в том числе на опыт зарубежных стран, включая Министерство юстиции Тайваня, которое признает виртуальные объекты вещами в классическом смысле [28, с. 382–384].

Исходя из этого, возникает закономерный вопрос: насколько необходим специальный правовой режим абстрактного «цифрового права собственности» в метавселенной или правовой режим иных институтов гражданского права с адаптацией под иммерсивную среду метавселенной? В настоящий момент представляется, что такое регулирование может носить избыточный характер. Однако в будущем, если иммерсивная среда метавселенной станет настолько глубоко интегрирована в повседневную жизнь человека, как сейчас интегрирована сеть Интернет, потребность в правовом регулировании резко возрастет. Что касается правового режима NFT, выступающего в роли «цифрового имущества» в метавселенных, то он раскрывается через концепцию *токена-контейнера прав*. Суть заключается в дихотомии: токен, содержащий объект интеллектуальной собственности, подпадает под ее правовой режим, в то время как «пустой» токен (например, NFT земельного участка в метавселенной Decentraland без наполнения контентом, предусмотренным метавселенной виде цифровых зданий, сооружений, деревьев, интерьера и пр.) остается за его пределами.

## Заключение

На основании вышеизложенного были сделаны следующие выводы:

1. В общих чертах метавселенная как комплексное явление состоит из: цифровой среды, в рамках которой происходит социальное взаимодействие субъектов посредством использования аватаров; из сетевой инфраструктуры, обеспечивающей доступ к цифровой среде и внутреннему взаимодействию; из собственной экономики, выраженной в цифровых

активах, имеющих экономическую ценность (NFT или внутренняя криптовалюта с механизмом владения и обмена).

2. Метавселенная обладает уникальной цифровой средой, в «материи» которой преобразуется механизм действия не только законов физики или иных естественных наук, но и норм права в силу ее особенностей, поскольку одни и те же юридически значимые действия в реальном мире могут быть неравнозначными при совершении их в метавселенной.

3. Для метавселенных, как правило, характерно наличие цифрового аватара, правовая природа которого является довольно неоднозначной. Представляется оптимальным подход, учитывающий автономность цифрового аватара. Если цифровой аватар действует на основе искусственного интеллекта, следовательно, теоретически допустимо говорить об аватаре как о самостоятельном субъекте прав – однако в конечном итоге все упирается в правосубъектность искусственного интеллекта. Если говорить об аватаре как о программном коде для наполнения цифровой среды метавселенной – так называемый NPC, действующий исключительно по заранее определенному программному алгоритму, то его, вероятно, следует рассматривать как объект гражданских прав. Что же касается цифрового аватара как «цифрового двойника» – отождествление реального человека в цифровой среде метавселенной, то такой «цифровой двойник» также представляет собой объект права.

4. Функционирование маркетплейсов метавселенных, в отличие от традиционных электронных торговых площадок, основано на цифровом обороте блокчейн-активов (NFT, криптовалюта), что создает ряд правовых сложностей: ограниченность

правовых способов защиты в связи с технологическими особенностями распределенных реестров; неоднозначность перехода интеллектуальных прав при покупке NFT.

5. Метавселенная – это уникальное явление, которое не встраивается органично в существующие правовые категории и требует специального подхода. Представляется наиболее оптимальным решением адаптировать существующие правовые институты под метавселенные и разрабатывать подходы к квалификации тех или иных отношений в рамках метавселенных на основе действующих правовых норм. Однако создание специальных правовых институтов для метавселенной и формирование условного «права метавселенной» также имеют под собой основания, хотя это и представляется неоднозначным и преждевременным. Окончательный ответ может быть получен лишь с течением времени, по мере развития юридической науки и практики.

**Конфликт интересов:** Автор заявил об отсутствии потенциальных конфликтов интересов в отношении исследования, авторства и / или публикации данной статьи.

**Conflict of interests:** The author declared no potential conflict of interests regarding the research, authorship, and / or publication of this article.

**Благодарности:** Статья подготовлена в рамках научной школы «Компаративистика частного права и цивилистического процесса».

**Acknowledgments:** The research was part of the scientific school of Comparative Studies of Private Law and Civil Processes.

## Литература / References

1. Rusakova E. P., Frolova E. E. Digital disputes in the new legal reality. *RUDN Journal of Law*, 2022, 26(3): 695–704. <https://doi.org/10.22363/2313-2337-2022-26-3-695-704>
2. Bale A. S., Ghorpade N., Hashim M. F., Vaishnav J., Almaspoor Z. A comprehensive study on metaverse and its impacts on humans. *Advances in Human-Computer Interaction*, 2022, 2022: 1–11. <https://doi.org/10.1155/2022/3247060>
3. Wang Y., Su Z., Zhang N., Xing R., Liu D., Luan T. H., Shen X. A survey on metaverse: Fundamentals, security, and privacy. *IEEE Communications Surveys & Tutorials*, 2023, 25(1): 319–352. <https://doi.org/10.1109/comst.2022.3202047>
4. Odintsov S. V., Koncheva V. A., Trubina M. V. Tokens: Actual problems of determining the legal status and classification. *Lecture Notes in Networks and Systems. Scientific and technical revolution: Yesterday, today and tomorrow*, ed. Popkova E. G., Sergi B. S. Springer, 2020, 1152–1158. [https://doi.org/10.1007/978-3-030-47945-9\\_125](https://doi.org/10.1007/978-3-030-47945-9_125)
5. Dwivedi Y. K., Hughes L., Baabdullah A. M., Ribeiro-Navarrete S., Giannakis M., Al-Debei M. M., Dennehy D., Metri B., Buhalis D., Cheung C. M. K., Conboy K., Doyle R., Dubey R., Dutot V., Felix R., Goyal D. P., Gustafsson A., Hinsch C., Jebabli I., Janssen M., Wamba S. F. Metaverse beyond the hype: Multidisciplinary perspectives on emerging challenges, opportunities, and agenda for research, practice and policy. *International Journal of Information Management*, 2022, 66. <https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2022.102542>

6. Аксенов В. А. Правовой статус децентрализованных автономных организаций на примере маркетплейсов. *Хозяйство и право*. 2025. № 6. С. 86–98. [Aksenov V. A. The legal status of decentralized autonomous organizations on the example of marketplaces. *Economy and Law*, 2025, (6): 86–98. (In Russ.)] <https://elibrary.ru/vfcmbq>
7. Понкин И. В. Кибер-мета-вселенная: правовой взгляд. *International Journal of Open Information Technologies*. 2023. Т. 11. № 1. С. 118–127. [Ponkin I. V. Metaverse: Legal perspective. *International Journal of Open Information Technologies*, 2023, 11(1): 118–127. (In Russ.)] <https://elibrary.ru/cuhrzx>
8. Аюшеева И. З. Гражданско-правовой режим объектов метавселенной, виртуальной и дополненной реальности. *Актуальные проблемы российского права*. 2024. Т. 19. № 12. С. 48–56. [Ayusheeva I. Z. Civil law regime of metaverse, virtual and augmented reality objects. *Actual Problems of Russian Law*, 2024, 19(12): 48–56. (In Russ.)] <https://doi.org/10.17803/1994-1471.2024.169.12.048-056>
9. Малеина М. Н. Правовой режим зданий и сооружений, не прикрепленных к поверхности земли. *Журнал российского права*. 2023. Т. 27. № 2. С. 33–42. [Maleina M. N. Legal regime of buildings and structures not attached to the aboveground. *Journal of Russian Law*, 2023, 27(2): 33–42. (In Russ.)] <https://doi.org/10.12737/jrp.2023.015>
10. Haber E. The criminal metaverse. *Indiana Law Journal*, 2024, 99(3). URL: <https://www.repository.law.indiana.edu/ilj/vol99/iss3/4> (accessed 21 Sep 2025).
11. Мансуров Г. З. Правовой режим аватаров NFT в метавселенной. *Вестник Уральского юридического института МВД России*. 2023. № 4. С. 47–51. [Mansurov G. Z. The legal regime of NFT avatars in the metaverse. *Vestnik Uralskogo uridiceskogo instituta MVD Rossii*, 2023, (4): 47–51. (In Russ.)] <https://elibrary.ru/izrxhp>
12. Севергин А. Д. Правовая природа метавселенной. *Цифровое право*. 2023. Т. 4. № 4. С. 36–53. [Severgin A. D. Legal nature of the metaverse. *Digital Law Journal*, 2023, 4(4): 36–53. (In Russ.)] <https://doi.org/10.38044/2686-9136-2023-4-4-1>
13. Zhao R., Zhang Y., Zhu Y., Lan R., Hua Z. Metaverse: Security and privacy concerns. *Journal of Metaverse*, 2023, 3(2): 93–99. <https://doi.org/10.57019/jmv.1286526>
14. Саркисян В. В., Федорова И. В. К вопросу о правосубъектности аватара в метавселенной. *Вестник юридического факультета Южного федерального университета*. 2023. Т. 10. № 1. С. 114–119. [Sarkisyan V. V., Fedorova I. V. On the issue of the legal personality of the avatar in the meta-universe. *Bulletin of the Law Faculty of the Southern Federal University*, 2023, 10(1): 114–119. (In Russ.)] <https://elibrary.ru/kyqjxt>
15. Cheong B. C. Avatars in the metaverse: Potential legal issues and remedies. *International Cybersecurity Law Review*, 2022, 3(2): 467–494. <https://doi.org/10.1365/s43439-022-00056-9>
16. Solaiman S. M. Legal personality of robots, corporations, idols and chimpanzees: A quest for legitimacy. *Artificial Intelligence and Law*, 2016, 25(2): 155–179. <https://doi.org/10.1007/s10506-016-9192-3>
17. Пономарева Е. В. Субъекты и квазисубъекты права: теоретико-правовые проблемы разграничения: дис ... канд. юрид. наук. Екатеринбург, 2019. 208 с. [Ponomareva E. V. *Subjects and quasi-subjects of law: Theoretical and legal problems of differentiation*. Cand. Law. Sci. Diss. Ekaterinburg, 2019, 208. (In Russ.)] <https://elibrary.ru/etyxnr>
18. Ястребов О. А. Правосубъектность электронного лица: теоретико-методологические подходы. *Труды Института государства и права Российской академии наук*. 2018. Т. 13. № 2. С. 36–55. [Yastrebov O. A. The legal capacity of electronic persons: Theoretical and methodological approaches. *Proceedings of the Institute of State and Law of the RAS*, 2018, 13(2): 36–55. (In Russ.)] <https://elibrary.ru/xslrrj>
19. Морхат П. М. Правосубъектность искусственного интеллекта в сфере права интеллектуальной собственности: гражданско-правовые проблемы: дис ... д-ра юрид. наук. М., 2018. 420 с. [Morkhat P. M. *The legal personality of artificial intelligence in the field of intellectual property law: Civil law issues*. Dr. Law. Sci. Diss. Moscow, 2018, 420. (In Russ.)] <https://elibrary.ru/cadqzx>
20. Аксенов В. А., Одинцов С. В. Правовая природа маркетплейсов. *Вестник Балтийского федерального университета им. И. Канта. Серия: Гуманитарные и общественные науки*. 2024. № 1. С. 5–21. [Aksenov V. A., Odintsov S. V. Legal nature of marketplaces. *Vestnik IKBFU. Humanities and social science*, 2024, (1): 5–21. (In Russ.)] <https://elibrary.ru/omforf>
21. Гусева А. А. Объект виндикации: проблемы правоприменения. *Актуальные проблемы российского права*. 2021. Т. 16. № 4. С. 76–93. [Guseva A. A. An object of vindication: Problems of law enforcement. *Actual Problems of Russian Law*, 2021, 16(4): 76–93. (In Russ.)] <https://doi.org/10.17803/1994-1471.2021.125.4.076-093>
22. Ситник А. А. NFT как объект правового регулирования. *Актуальные проблемы российского права*. 2022. Т. 17. № 12. С. 84–93. [Sitnik A. A. NFT as an object of legal regulation. *Actual Problems of Russian Law*, 2022, 17(12): 84–93. (In Russ.)] <https://doi.org/10.17803/1994-1471.2022.145.12.084-093>

23. Фролова Е. Е., Берман А. М. Способы волеизъявления сторон в условиях цифровой трансформации: актуальные тренды правоприменения. *Право. Журнал Высшей школы экономики*. 2024. № 3. С. 57–83. [Frolova E. E., Berman A. M. Expression of the parties' will in context of digital transformation: Current trends in law enforcement. *Law. Journal of the Higher School of Economics*, 2024, (3): 57–83. (In Russ.)] <https://doi.org/10.17323/2072-8166.2024.3.57.83>
24. Bodó B., Giannopoulou A., Mezei P., Quintais J. P. The rise of NFTs: These aren't the droids you're looking for. *European Intellectual Property Review*, 2022, 44(5): 267–282. URL: <https://hdl.handle.net/11245.1/7e5e907b-c6a8-4aa3-9e5f-2416c7d54943> (accessed 21 Sep 2025).
25. Фролова Е. Е., Купчина Е. В. Цифровые инструменты защиты прав на интеллектуальную собственность: на примере блокчейн и искусственного интеллекта. *Вестник Пермского университета. Юридические науки*. 2023. № 61. С. 479–498. [Frolova E. E., Kupchina E. V. Digital tools for the protection of intellectual property rights: A case study of blockchain and artificial intelligence. *Vestnik Permskogo Universiteta. Yuridicheskie Nauki*, 2023, (61): 479–498. (In Russ.)] <https://doi.org/10.17072/1995-4190-2023-61-479-498>
26. Брисов Ю. В., Победкин А. А. Правовой режим NFT (non-fungible token) в России: как работать в отсутствие специального законодательного регулирования? *Цифровое право*. 2022. Т. 3. № 1. С. 44–66. [Brisov Y. V., Pobedkin A. A. Legal regime of NFT (non-fungible token) in Russia: How to work in the absence of special legislative regulation? *Digital Law Journal*, 2022, 3(1): 44–66. (In Russ.)] <https://doi.org/10.38044/2686-9136-2022-3-1-44-66>
27. Суханов Е. А. О гражданско-правовой природе «цифрового имущества». *Вестник гражданского права*. 2021. Т. 21. № 6. С. 7–29. [Sukhanov E. A. On the civil law nature of "Digital Property". *Civil Law Review*, 2021, 21(6): 7–29. (In Russ.)] <https://elibrary.ru/dpvlys>
28. Горохова О. Н. «Игровое имущество» как разновидность «виртуального имущества». *E-commerce и взаимосвязанные области (правовое регулирование)*, ред. М. А. Рожкова. М.: Статут, 2019. С. 378–392. [Gorokhova O. N. "Game property" as a type of "Virtual property". *E-commerce and Related Areas: Legal Regulation*, ed. Rozhkova M. A. Moscow: Statut, 2019, 378–392. (In Russ.)] <https://elibrary.ru/fnpsmp>