

**Интеллектуальная собственность и метавселенная: правовые аспекты взаимодействия**

**Научный руководитель – Финкина Анна Павловна**

***Березная Анна Владимировна***

*Студент (бакалавр)*

Донецкий национальный университет, Юридический факультет, Донецк, Украина

*E-mail: av.berezhnaya12@gmail.com*

Термин «метавселенная» используется для описания множества общих пространств (систем), доступ в которые осуществляется через интернет - от полностью погружающих пространств виртуальной реальности (VR) до дополненной реальности (AR), доступной через такие устройства, как смарт-очки.

Данная высокотехнологичная среда по прогнозам должна стать новой ступенью развития интернета - Web 4.0, характеризующейся нейрокоммуникативным характером взаимодействия между его участниками. Расширенная реальность (XR) - термин, используемый для описания всех объединенных реальных и виртуальных сред и взаимодействия человека с машиной, создаваемых компьютерными технологиями и носимыми устройствами. Для целей данной работы XR считается технологическим «содержанием» метавселенной.

Существование метавселенной невозможно без интеллектуальной собственности. Так, в метавселенной выделяют две категории объектов интеллектуальных прав [3, с. 92]:

1. Созданные творческим трудом автора объекты, которые формируют XR, а также используемые при реализации этой технологии средства индивидуализации.

Здесь целесообразно заметить, что по аналогии с сетью «Интернет» особый характер среды не является основанием для освобождения от ответственности за несанкционированное использование объектов интеллектуальной собственности. Следовательно, при создании своего продукта разработчики метавселенной обязаны действовать в соответствии с нормами права, регламентирующими использование интеллектуальной собственности.

2. Объекты, полученные пользователями технологий XR путем создания или приобретения (продукты использования технологий XR). Эта группа включает в себя так называемый «пользовательский контент» (англ. UGC - user-generated content), генерируемый не разработчиками метавселенной, а ее пользователями. Отличительная особенность метавселенной от большинства привычных VR-платформ состоит в том, что в ней пассивное потребление вытесняется активным творчеством. Пользователи создают контент, который потом персонализируется каждым отдельным пользователем, у которого уже свой опыт с этим контентом [4].

Так, правоприменительные вопросы по вышеуказанным отношениям можно также разделить на две группы:

- относительно объектов интеллектуальной собственности в реальном мире и их значении в среде XR;
- относительно объектов интеллектуальной собственности виртуального мира и их значении в объективной реальности.

При создании виртуальных объектов наиболее значительная с точки зрения правовых рисков зона - это копирование и перенос реальных объектов в среду XR. Если объекты реального мира являются охраняемыми, в каждом конкретном случае подлежит рассмотрению ряд вопросов, позволяющих установить, имеет ли место правонарушение.

На сегодняшний день существует представление о том, что виртуальные и физические товары (услуги) отличаются не только качественно, но и разделены пространственно

[2, p. 423]. Однако ввиду развития технологий, лежащих в основе метавселенной, такие физические товары могут иметь цифровые копии, полностью им соответствующие. Так, при копировании и переносе в метавселенную сумки бренда К она все еще будет характеризоваться трехмерностью, функциональностью (ее можно будет открыть, положить в нее вещи и надеть на своего цифрового аватара) и иметь определенную стоимость. Ввиду этого сходство между виртуальными и реальными товарами сводится к минимуму. В силу этого такие объекты едва ли смогут считаться всего лишь «сюжетообразующими».

Предполагается, что на начальном этапе метавселенные будут регулироваться пользовательскими соглашениями (по аналогии с социальными сетями, компьютерными играми и т.д.). В таких соглашениях может быть предусмотрено, что интеллектуальные права на пользовательский контент передаются платформе или же сохраняются за пользователем. В последнем случае, вероятно, соглашение будет предполагать «автоматическую» выдачу лицензии платформе, согласно которой она сможет использовать внутри метавселенной интеллектуальную собственность своих пользователей, созданную посредством технологий XR. В то же время необходимо учитывать, что пользователями метавселенных предположительно будут люди из различных юрисдикций. Следовательно, законодательством их государства могут быть предусмотрены иные условия относительно распределения прав на интеллектуальную собственность, созданную пользователями метавселенных.

Высказывается также точка зрения, согласно которой метавселенные будут играть настолько значительную роль в жизни пользователя ввиду высокой иммерсивности, что это вызовет давление на законодателей и заставит пересмотреть существующее распределение прав на интеллектуальную собственность между пользователями и создателями платформ [1].

Таким образом, с появлением полноценных метавселенных понимание интеллектуальной собственности должно быть пересмотрено. Особого внимания заслуживает адаптация существующих институтов права интеллектуальной собственности к вариантам использования пользователями технологий расширенной реальности.

### Источники и литература

- 1) Chatwood R. Virtual legality: Virtual Reality and Augmented Reality – legal issues // URL: <https://www.dentons.com/en/insights/articles/2017/february/20/virtual-legality> (accessed: 13.02.2022)
- 2) Yang, James. Trademark Law in the Virtual Realism Landscape // New York University; Journal of Intellectual Property and Entertainment Law, 2019, Vol.8 - No.2, pp. 410-433
- 3) Гринь Е. С., Королева А. Г. Формирование базовых моделей охраны технологий виртуальной и дополненной реальности в сфере права интеллектуальной собственности // Актуальные проблемы российского права. 2019. №6 (103). – С. 90-97
- 4) Метавселенная: возможности и риски новой реальности [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://rdc.grfc.ru/2022/02/metaverse/> (дата обращения: 13.02.2022)