

<https://doi.org/10.26565/2075-1834-2024-38-13>

УДК 340.111.5-021.131

В.П. СВЕРДЛІЧЕНКО

кандидат юридичних наук,

доцент кафедри цивільно-правових дисциплін

E-mail: v.p.sverdlichenko@karazin.ua

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1256-794X>

Харківський національний університет імені В.Н. Каразіна

м. Харків, 61022, майдан Свободи 4

ПРОБЛЕМИ ПРАВОВОГО РЕГУЛЮВАННЯ ВІДНОСИН В МЕТАВСЕСВІТІ

АНОТАЦІЯ. *Вступ.* У статті висвітлено основні проблеми на шляху до розроблення та прийняття єдиного міжнародного нормативно-правового акта для регулювання правовідносин у Метавсесвіті. Встановлено, що зі швидким переходом людства до новітніх технологій, з розвитком штучного інтелекту та появою концепції Метавсесвіту, виникає комплекс нових правових викликів, що потребують термінового вирішення. Однією з найбільш актуальних проблем у цьому контексті є питання правового регулювання відносин у межах Метавсесвіту. Метою дослідження є окреслення проблем на шляху до правового регулювання відносин в Метавсесвіті.

Короткий зміст результатів дослідження. У статті зазначено, що Метавсесвіт пропонує великий потенціал для розвитку нових форм соціальної взаємодії, бізнесу, розваг, освіти та праці. Віртуальні простори, де люди можуть взаємодіяти за допомогою своїх цифрових аватарів, відкривають можливості для нових способів комунікації, проте разом із цими перспективами постає низка проблемних питань, пов'язаних із правовим регулюванням цього явища. Встановлено, що однією з головних проблемних питань в Метавсесвіті є відсутність чіткого міжнародного правового регулювання та визначення юрисдикції. Наголошено, що на сьогоднішній день не розроблено добре продуманого нормативного підходу до регулювання відносин у Метавсесвіті.

Висновок. Обґрунтовано висновок про те, що прийняття єдиного міжнародного нормативно-правового акта для регулювання правовідносин у Метавсесвіті є необхідною умовою для забезпечення їх правової визначеності, захисту прав користувачів, гармонізації законодавства та боротьби з кіберзлочинністю. Наголошено, що прийняття універсального міжнародного нормативно-правового акта, який би регулював правовідносини в Метавсесвіті, стикається з численними викликами. Встановлено, що головною перешкодою на цьому шляху є належність країн до різних правових систем, у зв'язку з чим, кожна держава може вимагати врахування власних національних інтересів та правових норм. Визначено, що розбіжності в питанні регулювання цифрових активів, кібербезпеки та захисту персональних даних, а також ймовірна відсутність узгодження інтересів багатьох країн, значно ускладнює прийняття універсального міжнародного акта. Зазначено, що незважаючи на складності, пов'язані з політичними та правовими розбіжностями між державами, розробка і впровадження єдиного правового механізму є необхідною умовою для забезпечення прозорості та регулювання діяльності в глобальному цифровому середовищі.

КЛЮЧОВІ СЛОВА: *Метавсесвіт, правове регулювання Метавсесвіту, правовідносини в Метавсесвіті, віртуальна реальність, доповнена реальність.*

Як цитувати: Сverdlichenko V. P. Проблеми правового регулювання відносин в метавсесвіті. *Вісник Харківського національного університету імені В.Н. Каразіна, серія «Право»*. 2024. Вип. 38. С. 124-130. <https://doi.org/10.26565/2075-1834-2024-38-13>

In cites: V. P. Sverdlichenko (2024). The legal regulation problems of relations in the metaverse. *The Journal of V.N. Karazin Kharkiv National University, Series "Law"*, (38), P. 124-130. <https://doi.org/10.26565/2075-1834-2024-38-13> (in Ukrainian)

Постановка проблеми. Зі швидким переходом людства до новітніх технологій, з розвитком штучного інтелекту та появою концепції Метавсесвіту, виникає комплекс нових правових викликів, що потребують термінового вирішення. Однією з найбільш актуальних проблем у цьому контексті є питання правового регулювання відносин у межах Метавсесвіту. В умовах, коли фізичні (реальні) та віртуальні світи починають взаємодіяти один з од-

ним та, в деяких випадках, й зливатися, виникає необхідність розробки та прийняття таких правових механізмів, які були б здатні забезпечити ефективний захист прав і свобод користувачів та інших учасників Метавсесвіту, врегулювати правові питання віртуальної власності тим самим вирішити конфлікти у віртуальному просторі. Питання правового регулювання та захисту в Метавсесвіті є доволі складним та масштабним, оскільки користувачі

можуть знаходитися в різних країнах із різними правовими системами. У зв'язку з цим, важливими аспектами в контексті правового регулювання в Метавсесвіті залишаються питання юрисдикції, ідентифікації особистості, захисту персональних даних та юридичної відповідальності у випадку виникнення правопорушень у Метавсесвіті.

Стан наукового дослідження теми. Питання правових аспектів Метавсесвіту знаходяться на стадії початкового дослідження. В Україні вивченням окремих проблемних правових питань, які стосуються Метавсесвіту займалися такі вчені як О.Є. Аврамова, Г.О. Андрощук, К.І. Беляков, С.Б. Булеца, С.М. Брайчевський, З.В. Гбур, І.М. Городиський, О.С. Дніпров, Д.В. Журавльов, А.В. Кирилюк, О.В. Коротюк, О.В. Костенко, Н.О. Кушнір, О.І. Косілова, Ю.В. Кривицький, В.В. Маньгора, А.В. Матвійчук, Н.С. Марценко, О.Е. Радутний, М.Ю. Самойленко, В.В. Стрельник, Х.К. Солодовнікова, О.О. Тихомиров, В.М. Фурашев та ін.

Серед закордонних науковців дослідженням проблем Метавсесвіту займалися: Cheng Xu, Damla Karaca, Harun Serpil, Kashif Laeeq, Maria Kalyvaki, Ruoyu Zhao, Rushi Lan, Susanta Mitra, Tanzib Hosain, Wisnu Buana, Yushu Zhang, Youwen Zhu, Zhongyun Hua та ін.

Мета дослідження. Метою дослідження є окреслення проблем на шляху до правового регулювання відносин в Метавсесвіті.

Основні результати дослідження. Пандемія COVID-19 стала потужним каталізатором глобальних змін у способах комунікації та взаємодії суспільства. Вимушені карантинні обмеження та соціальне дистанціювання призвели до масового переходу на онлайн-платформи для здійснення професійної діяльності, навчання та підтримання соціальних контактів. Зокрема, дистанційна робота та освіта набули великого поширення, використовуючи платформи для відеоконференцій, такі як ZOOM, Microsoft Teams, Google Meet та інші.

Проте, з плином часу, стало очевидним, що функціональні можливості цих платформ обмежені та не можуть повністю задовольнити нові вимоги користувачів. Тривале використання онлайн-інструментів для комунікації виявило низку проблем, пов'язаних із обмеженням інтерактивності, браком фізичної присутності, що суттєво знижувало якість спілкування в контексті як професійної діяльності, так і навчання.

У цьому контексті зросла потреба в нових технологічних рішеннях, які могли б за-

пропонувати більш поглиблену та реалістичну форму взаємодії.

Так, людство почало висувати нові вимоги до засобів комунікації, очікуючи більших можливостей від цифрових платформ. Виник запит на розвиток технологій, які б могли забезпечити більш повноцінну взаємодію, включаючи підтримку віртуальної та доповненої реальності, більш гнучкі засоби управління інформацією та підвищену інтерактивність під час онлайн-комунікації. Ці вимоги стали однією з рушійних сил для дослідження і впровадження нових підходів у сфері цифрових технологій та комунікації.

Наприкінці 2021 року відбулася подія, яка викликала значний резонанс у світовій спільноті – материнська компанія однієї з найбільших соціальних мереж «Facebook» змінила свою назву на «Meta». Це рішення стало неочікуваним для багатьох, оскільки бренд «Facebook» вже мав усталену репутацію і був відомий широкому загалу в усьому світі. Таке рішення прийняв генеральний директор «Facebook» Марк Цукерберг і, як виявилось, це було зроблено з далекоглядною метою. Зміна назви відображала стратегічний крок Цукерберга, який ставив перед собою амбітну ціль трансформувати компанію у лідера концепції Метавсесвіту (Metaverse) протягом наступних п'яти років. Цей напрямок, на його думку, є майбутнім розвитку цифрових технологій і комунікацій. Цукерберг підтвердив свої наміри серйозними інвестиціями, спрямованими на реалізацію цієї мети. За інформацією, сукупний обсяг інвестицій у розвиток Метавсесвіту становив мільярди доларів, що підкреслює його наміри щодо кардинальних змін у майбутньому цифрової взаємодії між користувачами [1, с. 1].

Термін «Метавсесвіт» є далеко не новим явищем у нашому житті. Насправді, його концепція має глибоке коріння та вперше почала формуватися ще в 90-х роках XX століття. Ідея Метавсесвіту, як віртуального простору, що дозволяє користувачам занурюватися в інтерактивний світ за допомогою цифрових технологій, давно існує в науковій фантастиці. Сам термін «Метавсесвіт» (Metaverse) вперше був представлений у 1992 році в художньому романі Ніла Стівенсона «Снігова аварія» (Snow Crash). У цьому творі Стівенсон зобразив світ, в якому користувачі могли входити в альтернативну реальність через свої аватари, що стали відображеннями їхньої особистості у віртуальному середовищі. Хоча на момент публікації роман був лише частиною фантастичної літератури, його концепції віртуальних світів та

цифрової взаємодії проклали шлях для майбутніх технологічних інновацій [2, с. 2]. Концепція метавсесвіту, запропонована Стівенсоном, залишалася в науковій та технічній спільноті протягом кількох десятиліть, стаючи джерелом натхнення для різних напрямків розвитку технологій. Ці ідеї поступово розвивалися, від фантазійних концептів до реальних досліджень у галузі віртуальної реальності, доповненої реальності та цифрових комунікацій. Зокрема, останнім часом інтерес до Метавсесвіту відновився на новому рівні завдяки швидкому розвитку технологій, які дозволяють створювати дедалі реалістичніші віртуальні світи та інтерактивні простори.

На даний момент не існує загальноприйнятого офіційного визначення терміну «Метавсесвіт». Проте, численні дослідники, науковці, правники, письменники та експерти висувають різні трактування цього явища, спираючись на власні погляди та контекст застосування. На наш погляд, під Метавсесвітом можна розуміти особливий віртуальний простір, створений комп'ютерними технологіями, в якому користувачі можуть взаємодіяти між собою, між різноманітними цифровими об'єктами та цифровим середовищем завдяки створеним аватарам – віртуальним цифровим зображенням. Метавсесвіт можна назвати копією реального світу, але у віртуальному просторі, де поєднуються сучасні технології, віртуальна та доповнена реальності, тримірна графіка, штучний інтелект, соціальні мережі, а також інші передові інноваційні технології. Згідно з концепцією Метавсесвіту, користувачі зможуть виконувати різноманітні дії за допомогою своїх цифрових аватарів. Передбачається, що вони матимуть можливість працювати, навчатися, відвідувати навчальні заклади, здійснювати купівлю-продаж цифрових об'єктів, брати участь у віртуальних іграх, а також відвідувати музеї, галереї, концерти і навіть подорожувати до інших країн у віртуальному середовищі. Суть цієї концепції полягає в тому, що діяльність, яку люди виконують у реальному світі, потенційно може бути перенесена у віртуальну реальність Метавсесвіту, забезпечуючи нові форми інтерактивної та соціальної взаємодії [3, с. 223-224].

Як вказують дослідники, суть Метавсесвіту полягає в тому, що людина за допомогою шолома або окулярів віртуальної, доповненої чи змішаної реальності занурюється у цифрове середовище. Користувач може взаємодіяти з іншими аватарами, а спектр можливих дій обмежується лише уявою. Основними елементами Метавсесвіту є відчуття присутності та

здатність відтворювати реальний досвід, що робить такі технології, як гарнітури віртуальної (VR) та доповненої (AR) реальності важливими для відстеження рухів і створення реалістичних візуальних образів. Віртуальна реальність (VR) спрямована на створення окремого віртуального світу, відокремленого від фізичного простору, тоді як доповнена реальність (AR) накладає віртуальні елементи на фізичний світ. Водночас, експерти зауважують, що доступ до Метавсесвіту можна отримати і через персональні комп'ютери. Наприклад, користувачі можуть створювати аватари та взаємодіяти у віртуальному світі Decentraland (тривимірна платформа віртуального світу), навіть без використання гарнітур VR, безпосередньо на екрані комп'ютера [4, 5].

Метавсесвіт пропонує великий потенціал для розвитку нових форм соціальної взаємодії, бізнесу, розваг, освіти та праці. Віртуальні простори, де люди можуть взаємодіяти за допомогою своїх цифрових аватарів, відкривають можливості для нових способів комунікації, проте разом із цими перспективами постає низка проблемних питань, пов'язаних із правовим регулюванням.

Однією з головних проблемних питань в Метавсесвіті є відсутність чіткого міжнародного правового регулювання та визначення юрисдикції. Метавсесвіт є світовим простором, який охоплює користувачів з різних країн, кожна з яких має власну правову систему. Це породжує складнощі у визначенні, яка юрисдикція має бути застосована в разі виникнення правових спорів або правопорушень у віртуальному середовищі. Дослідники зазначають, що було б бажано мати міжнародно-правову базу для визначення доступу до Метавсесвіту та його розвитку, оскільки Метавсесвіт не можна розглядати на національному рівні, його слід вважати глобальним через те, що він розроблений для глобального використання. Також глобальне регулювання не повинно виключати питання міжнародної солідарності: доступ до Метавсесвіту наразі базується на привілеях. Якщо Метавсесвіт має перетворитися на справедливий та відкритий комунікаційний простір, де підтримуються права, необхідно розробити перспективи доступу для всіх [6, с. 7].

На сьогоднішній день не має єдиного міжнародного документу, який би регулював відносини у Метавсесвіті. Науковці наголошують, що поки ані національне законодавство, ані законодавство Європейського Союзу не розробило добре продуманого нормативного підходу до нових Метавсесвітів. Наразі досяг-

нуто стадії нормативних бачень (Європейська Комісія 2023). Тим не менш, окремі особливості Метавсесвіту, його провайдери та актори в ньому (аватари) регулюються різними правилами в нормативній багаторівневій системі, а саме: приватними правилами, національним правом і правом ЄС. Технічні точки входу в Метавсесвіт також регулюються: окуляри віртуальної реальності та подібні під'єднувальні пристрої підпадають під чинні правила безпеки продукції. Комунікаційний простір Метавсесвіту також обмежений стандартами. Вони включають стандарти згідно з приватним правом (те, що дозволяє платформа) і національним законодавством (те, що дозволяє держава), а також все частіше європейським законодавством через зростання кількості нормативних актів щодо цифрових послуг, ринків, даних і алгоритмів [6, с. 2].

На підставі окреслених проблем, дослідники пропонують власні шляхи їх вирішення. Зокрема, колектив авторів на чолі з О. В. Костенко під час дослідження генезису правового регулювання WEB, запропонували розробку комплексної електронної юрисдикції на основі Великої Хартії законів Метавсесвіту (GLM). Науковці зауважують, що ця Хартія має включати такі елементи: Конституція. Велика Хартія; Загальні норми, склад законів Великої Хартії; Метавсесвіт Загальне право; Метавсесвіт Судова система; Закон про електронний офіс Метавсесвіту; Режим транскордонної взаємодії в Метавсесвіті; Кодекс основних технічних регламентів; Сертифікат управління ідентифікацією; Кодекс немайнових електронних активів; Кримінальний електронний кодекс; Кодекс кіберзахисту; Військовий статут; Великий електронний судовий кодекс Метавсесвіту; Інші нормативні акти. Дослідники зазначають, що основними цінностями та об'єктами Метавсесвіту, що підлягатимуть захисту в електронній юрисдикції, мають бути: 1. Довіра та репутація, яку має створити кожен суб'єкт і об'єкт Метавсесвіту з моменту його реєстрації в Метавсесвіті за допомогою технології блокчейну. 2. Цілісність, надійність та валідність ідентифікаційних даних, за допомогою яких ідентифікуються фізичні та юридичні особи, інші суб'єкти та об'єкти в Метавсесвіті. 3. Права інтелектуальної власності та право власності на немайнові електронні активи в Метавсесвіті. 4. Інформаційна безпека та кібербезпека [7, с. 30-33].

Ми підтримуємо позицію науковців щодо прийняття єдиного міжнародного нормативно-правового акта для регулювання правовідносин у Метавсесвіті. Вважаємо, що це є важ-

ливим і обґрунтованим кроком, спрямованим на забезпечення правової визначеності, захист прав користувачів, гармонізацію законодавчих підходів та ефективну боротьбу з кіберзлочинністю. Окрім того, створення зазначеного правового механізму сприяло б формуванню безпечних та справедливих умов для функціонування Метавсесвіту, а також стимулювало б розвиток віртуальної економіки на глобальному рівні та сприяло б зменшенню правопорушень у віртуальному середовищі. Однак, прийняття такого єдиного міжнародного нормативно-правового акта, який би регулював правовідносини в Метавсесвіті, стикається з численними викликами. Причини цієї складності полягають у політичних, правових, технологічних, соціальних та інших факторах. Як зазначають науковці, ключовими питаннями в дискусіях щодо доцільності та необхідності правового регулювання Метавсесвіту є: 1) питання про те, яку правову базу слід застосовувати в Метавсесвіті та як вирішити конфлікти між різними правовими системами; 2) питання чи мають теперішні регуляторні органи у фізичному світі здатність ефективно регулювати Метавсесвіт за допомогою чинних законів і правил; 3) питання про те, як розглядати правопорушення, що відбуваються у віртуальному середовищі, та чи повинні вони регулюватися чинним деліктним, чи кримінальним законодавством, або ж необхідно створити окрему транскордонну електронну юрисдикцію для Метавсесвіту [8, с. 43].

Головною складністю на шляху прийняття єдиного міжнародного нормативно-правового акта, який би регулював правовідносини в Метавсесвіті, на наш погляд, є належність країн до різних правових систем. У зв'язку з цим, кожна держава може вимагати врахування власних національних інтересів та правових норм, що значно ускладнює прийняття універсального міжнародного акта. Окрім того, культурні відмінності між країнами також додають труднощів цьому процесу, адже по-різному можуть трактуватися питання захисту даних або контролю над контентом, що впливає на формулювання єдиних правил для Метавсесвіту.

Через належність до різних правових систем по-різному вирішуються й питання щодо регулювання цифрових активів, таких як криптовалюти або NFT (невзаємозамінні токени). Так, наприклад, США, Австралія, Канада, Японія та деякі інші країни визнають криптовалюту легальними активами, в той час як в ряді інших країн забороняється їх використання (Афганістан, Алжир, Єгипет, Бангладеш,

Болівія, Бурунді, Камерун, Чад, Китай, Республіка Конго, Ефіопія, Габон, Ірак, Лесото, Лівія, Північна Македонія, Марокко, М'янма, Непал, Катар, Сьєрра-Леоне, Туніс) або використання яких обмежується (Казахстан, Індонезія, Малайзія, Танзанія, Таїланд, Ізраїль, Туреччина) [9].

Окрім того, однією з ключових проблем у процесі розробки єдиного міжнародного нормативно-правового акта для регулювання правовідносин у Метавсесвіті є питання кібербезпеки та захисту персональних даних. Як зазначають науковці, нещодавнє збільшення кількості порушень безпеки та цифрового стеження підкреслює потребу у покращенні конфіденційності та безпеки, особливо персональних даних користувачів [10, с. 6]. Освітня платформа Binance Academy у своїй статті зазначає, що Метавсесвіт збиратиме величезні масиви даних своїх користувачів, багато з яких захочуть залишитися анонімними та не залишати жодної інформації про свою особистість, фінанси або інші конфіденційні дані. Ось чому для Метавсесвіту знадобляться рішення з кібербезпеки [11].

Перешкодою на шляху прийняття єдиного міжнародного нормативно-правового акта, який би регулював правовідносини в Метавсесвіті є ймовірна відсутність узгодження інтересів багатьох країн, адже кожна держава має свої національні інтереси в регулюванні цифрових технологій, особливо з огляду на зростання впливу великих технологічних компаній та контроль над даними, чим ускладнюється досягнення загальноприйнятого рішення. Великі технологічні компанії, такі як Meta (Facebook), Google, Microsoft тощо, мають значний вплив на розвиток Метавсесвіту. Такі компанії можуть чинити тиск на національні

уряди з метою прийняття останніми законів, що відповідають їх інтересам, а це, у свою чергу, може породжувати конфлікт між економічними інтересами корпорацій та необхідністю міжнародного регулювання, яке б захищало права користувачів і регулювало б цифрові простори.

Висновки. На підставі проведеного дослідження, вважаємо, що прийняття єдиного міжнародного нормативно-правового акта для регулювання правовідносин у Метавсесвіті є необхідною умовою для забезпечення їх правової визначеності, захисту прав користувачів, гармонізації законодавства та боротьби з кіберзлочинністю. Однак, прийняття універсального міжнародного нормативно-правового акта, який би регулював правовідносини в Метавсесвіті, стикається з численними викликами. Головною перешкодою на цьому шляху є належність країн до різних правових систем, у зв'язку з чим, кожна держава може вимагати врахування власних національних інтересів та правових норм.

Розбіжності в питанні регулювання цифрових активів, кібербезпеки та захисту персональних даних, а також ймовірна відсутність узгодження інтересів багатьох країн, значно ускладнює прийняття універсального міжнародного акта.

Незважаючи на складнощі, пов'язані з політичними та правовими розбіжностями між державами, розробка і впровадження єдиного правового механізму є необхідною умовою для забезпечення прозорості та регулювання діяльності в глобальному цифровому середовищі. Це не лише сприятиме захисту прав користувачів і запобіганню кіберзлочинності, але й дозволить адаптувати існуючі правові підходи до нових технологічних викликів.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Buana W. Metaverse: Threat or Opportunity for Our Social World? In understanding Metaverse on sociological ctext. 2022. URL: https://www.researchgate.net/publication/360851160_Metaverse_Threat_or_Opportunity_for_Our_Social_World_In_understanding_Metaverse_on_sociological_context (дата звернення: 17.09.2024).
2. Laeeq K. Metaverse: Why, How and What. 2022. URL: https://www.researchgate.net/publication/358505001_Metaverse_Why_How_and_What (дата звернення: 17.09.2024).
3. Свєрдліченко В.П. Метавсесвіт – майбутній простір дослідження для юриспруденції. Науковий Вісник Ужгородського національного університету. Серія ПРАВО. Випуск 81: частина 2, 2024. С. 222-227. URL: <http://visnyk-pravo.uzhnu.edu.ua/article/view/301448> (дата звернення: 17.09.2024).
4. Як працює метавсесвіт: гайд для тих, хто хоче розібратися в темі. Український спектр: веб-сайт. URL: <https://uaspectr.com/2022/02/11/yak-pratsyuye-metavsesvit/> (дата звернення: 17.09.2024).
5. The metaverse offers challenges and possibilities for the future of the retail industry. The Conversation: web site. URL: <https://theconversation.com/the-metaverse-offers-challenges-and-possibilities-for-the-future-of-the-retail-industry-194317> (дата звернення: 17.09.2024).
6. Matthias C. Kettemann, Caroline Böck, Martin Müller. Regulatory approaches to immersive worlds: an introduction to metaverse regulation. August 2023. URL: <https://www.metaverse-forschung.de/en/2023/09/25/963/> (дата звернення: 18.09.2024).

7.О. Kostenko, V. Furashev, D. Zhuravlov, and O. Dnipro. «Genesis of Legal Regulation Web and the Model of the Electronic Jurisdiction of the Metaverse». Brat. L. Rev., vol. 6, no. 2, pp. 21–36, Dec. 2022. URL: <https://blr.flaw.uniba.sk/index.php/BLR/article/view/316/225> (дата звернення: 18.09.2024).

8.Костенко О.В., Журавльов Д.В., Дніпров О.С., Коротюк О.В. Нові горизонти права: від електронної юрисдикції до модельного кримінального кодексу Метавесвіту. Інформація і право. № 2(49)/2024. С. 43-61. URL: <http://il.ippi.org.ua/article/view/306108> (дата звернення: 20.09.2024).

9.Які країни легалізували криптовалюту? SPILNO: веб-сайт. URL: <https://spilno.org/article/yaki-krainy-lehalizuvay-kryptovalyutu> (дата звернення: 19.09.2024).

10.Опірський І.Р., Балацька В.С. Забезпечення конфіденційності персональних даних і підтримки кібербезпеки за допомогою блокчейну. Кібербезпека: освіта, наука, техніка. № 4(20), 2023. С. 6-19. URL: <https://csecurity.kubg.edu.ua/index.php/journal/article/view/463/368> (дата звернення: 20.09.2024).

11.Які публічні компанії працюють у Метавесвіті? Binance Academy: веб-сайт. URL: <https://academy.binance.com/uk/articles/which-companies-have-stocks-in-the-metaverse> (дата звернення: 21.09.2024).

Стаття надійшла до редакції 19.10.2024

Стаття рекомендована до друку 20.11.2024

V.P. SVERDLICHENKO

PhD in Law,

Assistant Professor at the Department of Civil Law

E-mail: v.p.sverdlichenko@karazin.ua ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1256-794X>

V. N. Karazin Kharkiv National University
Kharkiv, 61022, Svobody square, 4

THE LEGAL REGULATION PROBLEMS OF RELATIONS IN THE METAVERSE

ANNOTATION. *Introduction.* The article depicts the main problems on the way to the development and adoption of a single international legal act for the legal relations regulation in the Metaverse. It's established that with the rapid humanity transition to the latest technologies, with the development of artificial intelligence and the emergence of the Metaverse concept, a set of new legal challenges arises that require an urgent solution. One of the most relevant problems in this context is the issue of legal regulation of relations within the Metaverse. The purpose of the study is to outline the problems on the way to the legal regulation of relations in the Metaverse.

Summary of research results. The article claims that the Metaverse offers great potential for the development of new forms of social interaction, business, entertainment, education and work. Virtual spaces where people can interact with their digital avatars discover opportunities for new ways of communication, but with these prospects a number of problematic issues appear. The issues related to the legal regulation of this phenomenon. It has been established that one of the main problematic issues in the Metaverse is the lack of clear international legal regulation and definition of jurisdiction. It's known that a well-designed regulatory approach to the regulation of relations in the Metaverse has not been developed currently.

Conclusion. The author comes to the conclusion that the adoption of a single international legal act to regulate legal relations in the Metaverse is a prerequisite for ensuring their legal certainty, protecting users' rights, harmonizing legislation and fighting cybercrime. The adoption of a universal international normative legal act, which would regulate legal relations in the Metaverse, faces numerous challenges. The author establishes that the main obstacle in this context is the countries' belonging to different legal systems, and therefore, the main obstacle is the fact that they belong to different legal systems. That's why each state can demand to take into account its own national interests and legal norms. It was determined that disagreements in the issue of regulation of digital assets, cyber security and protection of personal data, as well as the probable lack of coordination of the interests of many countries, significantly complicate the adoption of a universal international act. It is noted that despite the difficulties associated with political and legal differences between states, the development and implementation of a single legal mechanism is a necessary condition for ensuring transparency and regulation of activities in the global digital environment.

KEY WORDS: *Metaverse, legal regulation of the Metaverse, legal relations in the Metaverse, virtual reality, augmented reality.*

REFERENCES

1.Buana W. Metaverse: Threat or Opportunity for Our Social World? In understanding Metaverse on sociological context. 2022. URL: https://www.researchgate.net/publication/360851160_Metaverse_Threat_or_Opportunity_for_Our_Social_World_In_understanding_Metaverse_on_sociological_context (accessed: 17.09.2024).

2.Laeq K. Metaverse: Why, How and What. 2022. URL: https://www.researchgate.net/publication/358505001_Metaverse_Why_How_and_What (accessed: 17.09.2024).

3.Sverdlichenko V.P. The Metaverse is the future research space for jurisprudence. Scientific Bulletin of the Uzhhorod National University. The RIGHT series. Issue 81: Part 2, 2024. pp. 222-227. URL: <http://visnyk-pravo.uzhnu.edu.ua/article/view/301448> (accessed: 17.09.2024). (in Ukrainian)

4.How the metauniverse works: a guide for those who want to understand the topic. Ukrainian spectrum: website. URL: <https://uaspectr.com/2022/02/11/yak-pratsyuye-metavesvit/> (accessed: 17.09.2024). (in Ukrainian)

5.The metaverse offers challenges and possibilities for the future of the retail industry. The Conversation: web site. URL: <https://theconversation.com/the-metaverse-offers-challenges-and-possibilities-for-the-future-of-the-retail-industry-194317> (accessed: 17.09.2024).

6.Matthias C. Kettemann, Caroline Böck, Martin Müller. Regulatory approaches to immersive worlds: an introduction to metaverse regulation. August 2023. URL: <https://www.metaverse-forschung.de/en/2023/09/25/963/> (accessed: 18.09.2024). (in Ukrainian)

7.O. Kostenko, V. Furashev, D. Zhuravlov, and O. Dnipro. «Genesis of Legal Regulation Web and the Model of the Electronic Jurisdiction of the Metaverse». Brat. L. Rev., vol. 6, no. 2, pp. 21–36, Dec. 2022. URL: <https://blr.flaw.uniba.sk/index.php/BLR/article/view/316/225> (accessed: 18.09.2024). (in Ukrainian)

8.Kostenko O.V., Zhuravlyov D.V., Dnipro O.S., Korotyuk O.V. New Horizons of Law: From Electronic Jurisdiction to the Model Criminal Code of the Metaverse. Information and law. №. 2 (49)/2024. P. 43-61. URL: <http://il.ippi.org.ua/article/view/306108> (accessed: 20.09.2024). (in Ukrainian)

9.Which countries have legalized cryptocurrency? SPILNO: website. URL: <https://spilno.org/article/yaki-krainy-lehalizuvay-kryptovalyutu> (accessed: 19.09.2024). (in Ukrainian)

10.Opirskiy I.R., Balatska V.S. Ensuring the confidentiality of personal data and supporting cyber security with the help of blockchain. Cybersecurity: education, science, technology. №. 4 (20), 2023. P. 6-19. URL: <https://csecurity.kubg.edu.ua/index.php/journal/article/view/463/368> (accessed: 20.09.2024). (in Ukrainian)

11.What public companies operate in the Metaverse? Binance Academy: Website. URL: <https://academy.binance.com/uk/articles/which-companies-have-stocks-in-the-metaverse> (accessed: 21.09.2024). (in Ukrainian).

The article was received by the editors 19.10.2024

The article is recommended for printing 20.11.2024