ЗАСАДИ РЕГУЛЮВАННЯ ПРАВ ВЛАСНОСТІ В ЕКОНОМІЦІ МЕТАВСЕСВІТУ: СВІТОВИЙ ДОСВІД І РЕАЛІЇ УКРАЇНИ

Тетяна АРТЬОМОВА,
головна наукова співробітниця
Інституту економіки та прогнозування НАН України

Новітнім викликом для розвитку національної економіки та її успішної інтеграції в глобальне і, зокрема, європейське господарське середовище, є соціально-економічне осмислення та послідовне впровадження в суспільне життя інформаційно-цифрових технологій. У травні 2025 р. уряд України разом з країнами ЄС, США та Японією офіційно приєднався до першого в світі міжнародного договору у сфері штучного інтелекту. Рамкова конвенція Ради Європи про штучний інтелект, права людини, демократію та верховенство права встановлює фундаментальні принципи державного регулювання та впровадження систем штучного інтелекту: повага до людської гідності та автономії; недискримінація та рівність; прозорість, нагляд та відповідальність; захист приватного життя і персональних даних; надійність і безпечні інновації; гарантії оскарження сумнівних рішень. Важливим кроком з опанування і реалізації таких принципів є з'ясування механізмів становлення створеної новітніми цифровими технологіями економічної реальності метавсесвіту.

Метавсесвіт — це нове покоління інтернет-платформ, що об'єднує сукупність віртуальних/цифрових світів, в яких користувачі можуть працювати, відпочивати, набувати нових освітньо-професійних та життєвих навичок. Вважається, що цифровий вимір метавсесвіту поступово має набути якості другої природної (фізичної) реальності. *Гібридний простір метавсесвіту — суміш віртуальної та доповненої реальності — формує соціо-технологічну екосистему (техносферу), ґрунтується на ній і одночасно постає її результатом.* Зв'язок між реальним і віртуальним простором суспільних відносин і зв'язків формується за допомогою інформаційно-цифрових технологій. Основу екосистеми метавсесвіту становить *синтетична економіка* — емерджентний економічний простір, що виникає в безперервно діючих віртуальних світах у процесі обміну віртуальними (цифровими) активами.

Технологічно екосистема метавсесвіту спирається на такі основні компоненти:

- ✓ тривимірний цифровий простір, сформований технологіями віртуальної (a virtual reality — VR) або доповненої реальності (augmented reality — AR);
- ✓ блокчейн (blockchain) та NFT (non-fungible token);

- ✓ штучний інтелект (artificial intelligence — AI);
- ✓ імерсивні технології візуального, аудіального й тактильного занурення до 3D-світу тощо.

За допомогою зазначених технологій в просторі метавсесвіту утворюються й облаштовуються віртуальні/цифрові світи для умовно комфортного життєвого перебування, праці та відпочинку, набуття нових освітніх компетенцій, професійних та інших навичок комп'ютерних користувачів.

З точки зору функціональності існуючі метавсесвіти формально можна розділити на три основні групи[1]*:* для ігор та навчання, для роботи, криптосвіти економіки, заснованої на технологіях блокчейну. При цьому віртуальна життєва складова метавсесвіту розвивається не за певним сценарієм, заданим набором алгоритмів, а постає масштабним майданчиком електронних суспільних взаємодій, в межах якого користувачі через управління «діяльністю» аватарів (трансляторів-носіїв людської суб'єктності) в ході спілкування, подорожей, розробки цифрових товарів, створення предметів мистецтва тощо проєктують особисту й спільну уявну («фантомну») соціальну історію. Адже створивши власного аватара, користувач може діяти у просторі метавсесвіту так само, як і в реальному світі: працювати, вчитися, відкривати магазини та готелі, проводити ділові зустрічі, набувати освіту, робити покупки, володіти нерухомістю, спілкуватися з друзями, грати, шукати інформацію. І все це, не залишаючи власного будинку.

Метавсесвіт можна розглядати як наступника та нову стадію розвитку інтернету; у цьому сенсі він за змістом є широким набором протоколів, технологій, каналів обміну інформацією, пристроїв доступу до контенту, форм та можливостей інтерактивної користувацької взаємодії. За різними оцінками, у найближчі 10 років технології метавсесвіту можуть утворити ринок цифрової комерції з оборотом від сотень мільярдів до десятків трильйонів доларів. Так, згідно з даними платформи електронної комерції B2B Sellers Commerce, станом на 2024 р., більше 33% населення планети здійснюють покупки онлайн; оборот електронної комерції складає $6 трлн і до 2027 р. сягне $8 трлн[2]. Проте інші експерти із сумнівом ставляться до здатності світової інформаційної індустрії успішно реалізувати такий масштабний проєкт.

На відміну від технологічних аспектів, закономірності соціально-економічного функціонування гібридного простору-часу метавсесвіту у науковій літературі не актуалізовані та малодосліджені. Природа віртуальної економіки та її ціннісних інституціональних підстав потрапляє у поле суспільного зору «мимохіть» — зокрема, у контексті прецедентів колізії прав і відносин власності. Первісно поняття віртуальної економіки використовувалося для опису ігрових світів метавсесвіту, в межах яких актори взаємодіють за допомогою «внутрішнього» віртуального майна та ігрової валюти, але згодом цифрові транзакції (насамперед у ході взаємного обміну віртуальної та фідуціарної валюти) поширилися на реальний господарський простір. З розвитком і поширенням інформаційних технологій все більше користувачів будуть вступати у віртуальні економічні взаємодії для отримання конкурентних переваг та ринкових вигід у реальних господарських системах. Підґрунтя для таких взаємодій утворюють відносини власності і вартості.

Трансформи власності у гібридному просторі екосистеми метавсесвіту виникають у ході суб'єкт-суб'єктної взаємодії з приводу володіння, розпорядження, користування синтетичними (віртуально-предметними) активами. Право на володіння такими ресурсами — формально або за звичаями ігрового права — закріплюється за одним або декількома фізичними (користувачами цифрових платформ), юридичними (на кшталт постачальників цифрових послуг) та іншими акторами.

[1] Кожен метавсесвіт — це багатогранне явище, яке складно звести до певної окремої сфери. Наприклад, ігровий метавсесвіт Roblox дозволяє проводити навчальні заняття у віртуальних світах та продавати власноруч створені ігрові предмети. А метавсесвіт комп'ютерної онлайн-ігри Fortnite одночасно є величезною концертною сценою для зірок естради та популярним рекламним майданчиком для бізнесу, де просувають товари відомі світові компанії.

[2] Світові тренди e-commerce 2024 в цифрах. — Академія практичних знань ProResult, *https://www.proresultat.com/svitovi-trendi-e-commerce2024-v-cifrah.*

Об'єктами гібридної форми власності первісно виступають цифрові ресурси, які мають цінність ринкових активів для суб'єктів метавсесвіту: онлайн-майно (вебсайти, доменні імена, онлайн-сервіси тощо), ігровий реквізит, персонажі, облікові записи, віртуальна валюта, інші активи. Важливішим цифровим ресурсом є *криптографічний код,* який дає власнику право здійснювати з об'єктом будь-які не заборонені законом дії. *Ознаками емерджентних (синтетичних) об'єктів* є змішана — одночасно нематеріальна та предметна — природа; переважно віртуальна (цифрова) форма втілення та/або виразу; кіберфізичний характер пучків правових повноважень. Гібридні ресурси метавсесвіту можна ідентифікувати аналогічно до якостей традиційних ринкових благ (таблиця *«Характеристика ресурсів...»*).

Екосистема метавсесвіту спирається на уподібнені реальним економічним благам віртуальні ресурси, отже, імітує зовнішню схожість (мімікрію) з реальною економікою. Щільно «населені» світи синтетичних економік відтворюють механізми ціноутворення на віртуальні товари відповідно до законів попиту та пропозиції (а не за інструкціями розробника щодо їхньої ігрової користі). У класичній ігровій віртуальній економіці цифрові товари можуть обмінюватися тільки на спеціально створену цифрову валюту, але така «валюта» для отримання доходу часто продається і купується за фідуціарні гроші. Тому для вивчення та опису емерджентних економік сьогодні використовується традиційний методологічний інструментарій економічної теорії, зокрема, пануючої нині неокласичної теорії.

В межах економічного світогляду ринкового типу інститут власності в екосистемі метавсесвіту інтерпретується переважно з позицій права власності та теорії ігор. Так, *віртуальна власність* ототожнюється з цифровим ресурсом, який належатиме одному або кільком акторам-володарям. При цьому права володіння та розпорядження віртуальними об'єктами користувачі метасвітів можуть здобути:

- ✓ *на первинному ринку,* у вигляді авторського права/права інтелектуальної власності, — під час створення інформаційно-цифрового ресурсу;
- ✓ *на вторинному ринку,* у вигляді договірного/сертифікатного права, — на основі акту передачі права користування, розпорядження, володіння інформаційно-цифровим активом або його частиною автором покупцю.

Сьогодні віртуальні майнові активи стали невід'ємною частиною повсякденного економічного життя: крім особистого використання їх можна передавати в оренду, обмінювати, дарувати, утилізувати, передавати у спадок відповідно до заповіту. Існує кілька підходів щодо визначення статусу віртуальних (цифрових) ресурсів як об'єкта цивільних

ХАРАКТЕРИСТИКА РЕСУРСІВ ЕКОСИСТЕМИ МЕТАВСЕСВІТУ ЗА АНАЛОГІЄЮ З ОЗНАКАМИ ТРАДИЦІЙНИХ РИНКОВИХ БЛАГ*

Ознака ідентифікації	Характеристика віртуального ресурсу
Конкурентність у споживанні	Залежно від визначених правил права володіння ресурсом набуває одноосібний користувач або функціонально обмежене коло користувачів.
Характер відтворення та ступінь доступності	Віртуальні ресурси стабільно відтворюються та є у постійному «публічному» доступі, незалежно від знаходження користувача-власника у межах або поза простором віртуального світу.
Споживча (користувальницька) цінність для формування взаємних зв'язків	Користувальницька цінність віртуального ресурсу виявляється в процесі спільної взаємодії акторів метасвітів та обумовлена можливостями ресурсу створювати/залучати бажані користувальницькі ефекти.
Взаємна обумовленість функціонування первинного та вторинного ринків	Процеси створення, використання, обмін (купівля-продаж) цифрових ресурсів уможливлюються за допомогою гібридних активів (насамперед грошових) віртуального та реального світів.
Створення доданої вартості	Користувачі можуть збільшувати вартість віртуальних ресурсів екосистеми метавсесвіту, персоналізуючи та покращуючи їх властивості.

* Створено авторкою за інформаційними інтернет-джерелами.

правовідносин. Так, регламентування гібридних майнових відносин може здійснюватися у межах:

- ✓ речового права власності,
- ✓ договірного права (ліцензійних угод),
- ✓ договірного права в частині надання послуг,
- ✓ положень про майнові цифрові права.

Бурхливий розвиток інтернет-технологій призводить до ускладнення об'єктів віртуальної власності, розширення масштабів та збільшення ємності віртуального ринку. За дослідженням компанії Juniper Research, у 2021 р. обсяг світового ринку лутбоксів (*від англ.* loot — «здобич у грі») складав $15 млрд, а в 2025 р. може сягнути 20 млрд, зростаючи на 5% щорічно[3]. У зв'язку з цим доречно говорити про появу *мільйонерів віртуальних світів*, які заробляють на перепродажі ігрових предметів, а пересічні громадяни все частіше замислюються про переведення частини своїх активів в об'єкти віртуального майна.

Поширеними джерелами отримання доходів у метавсесвіті є інвестиції в криптовалюти та цифрові активи. Так, перейменування в 2021 р. Facebook в Meta зумовило суттєве збільшення вартості криптовалют SAND (платформа The Sandbox) та MANA (платформа Decentraland). Для отримання рентного доходу використовується техніка блокування (стейкування) токенів при очікуванні зростання їх вартості. Більшість інших метамонет можна розміщувати на децентралізованих біржах. *Компанії-розробники метавсесвіту* — Meta, Nvidia, Match Group, Roblox, Autodesk, Unity Software, Microsoft Corporation — *випускають акції*; їх купівля дозволяє користувачам заробляти на різниці в курсах.

Так, у 2018 р. компанією Nvidia було випущено більше 900 млн звичайних одноголосих акцій. Після IPO у 1999 р. фірма вперше виплатила дивіденди у 2006 р., а з 2012 р. виплати відбуваються щоквартально. У травні 2023 р. вартість акцій Nvidia на фондовому ринку сягнула $1 трлн, насамперед у зв'язку зі зростанням продажів високопродуктивних обчислювальних графічних процесорів. У лютому 2024 р., після виходу фінансового звіту компанії з урахуванням показників прибутковості технологій штучного інтелекту, її акції стрімко зросли, ринкова капіталізація збільшилася більш ніж на $270 млрд за один день, що стало найбільшим приростом ринкової вартості компанії за день в історії бізнесу[4].

Крім ринку акцій у метавсесвіті активно функціонує *ринок віртуальної землі*, який регулюються правилами різних децентралізованих платформ. Купуючи віртуальну ділянку, власник отримує широкий спектр можливостей для монетизації вкладень шляхом перепродажу, здачі в оренду, розміщення реклами та ін. Так, ділянки віртуальної землі, придбані інвесторами під час запуску платформи Decentraland у 2017 р., до початку 2020-х рр. номінально зросли в ціні у 5 тис. разів: з 20 до $100 тис. Орендований віртуальний простір активно використовується для організації виставок, концертів, показу мод, проведення корпоративних заходів, розміщення рекламних оголошень тощо; тому великий попит мають ділянки з «нерухомістю». За деякими даними, ринок нерухомості метасвітів у 2024 р. складав близько $3 млрд і, за прогнозами, до 2034 р. перевищить $67 млрд, зростаючи з 2025 р. більш ніж на 30% щорічно[5].

Віртуальні ігри для глобального бізнесу стають експериментальними інвестиційно-маркетинговими платформами з великим обігом капіталу. Так, свого часу компанія Republic Realm інвестувала понад $4 млн на придбання віртуальної землі, «облаштувала»

[3] За прогнозом компанії Juniper Research, лутбокси в іграх до 2025 р. забезпечать дохід більш ніж $20 млрд. – Журнал нових технологій, *http://faksu.vstu.vinnica.ua/po-prognozu-juniper-research-lutboksyi-v-igrah-k-2025-godu-prinesut-dohod-bolee-20-mlrd-dollarov.*

[4] Ринкова капіталізація Nvidia зросла на рекордні 277 млрд доларів. – FORBES, *https://forbes.ua/news/rinkova-kapitalizatsiya-nvidia-zrosla-na-rekordni-277-mlrd-23022024-19421.*

[5] Metaverse in Real Estate Market Reshaping Property Transactions in Digital Spaces. – Precedence Research, *https://www.precedenceresearch.com/metaverse-in-real-estate-market.*

ділянки і протягом перших торгів продала дев'яносто з них по ціні $15 тис.; а нині деякі з них торгуються за ціною понад $100 тис. Є також приклад продажу цифрової землі віртуальному забудовнику на платформі Decentraland за $913 тис.[6] У цьому сенсі великі ризики інвестиційних вкладень в екосистемі метавсесвіту можуть потенційно обертатися високими бізнес-вигодами, включаючи доходи від організації «живих» заходів та реклами.

Зі збільшенням кількості часу, проведеного користувачами в інтернеті, формується *нова модель суспільного споживання*. Її актори готові вкладати значні кошти в «цифрове майно»: в нерухомість, продукти модних брендів, преміальні автомобілі та ін. Спеціалізовані цифрові продукти для метавсесвіту виробляють відомі світові компанії Adidas, Puma, The North Face, Balenciaga, Gucci, Tesla, Rolls-Royce, Hyundai Motor та інші. Значні інвестиції у цифрові активи здійснюють розробники ігор, інформаційних технологій, мета медицини.

При цьому *економічні підвалини* та *законодавче поле ринкової екосистеми метавсесвіту залишаються розмитими та малодослідженими*. На практиці це викликає невідповідність між національною системою прав власності та нормами її регулювання і довільними правилами користування, розпорядження, володіння, які встановлюються в межах окремих електронних платформ і сегментів метавсесвіту.

Розширення сфери цифрових правовідносин актуалізує проблему суспільного регулювання трансформ власності у гібридних метасвітах. Початок активним громадським дискусіям про необхідність правової регламентації відносин власності у кіберфізичному просторі поклала низка казусних судових розглядів кінця 1990 — початку 2000-х рр. у багатьох країнах світу. Так, широку відомість отримав *судовий розгляд 2005 р. у Шанхаї*. Два громадянина у нагороду за виконання завдання в багатокористувальницькій рольовій онлайн-грі отримали віртуальну зброю, яку можна було використовувати виключно усередині такої гри. Згодом віртуальна нагорода була позичена гравцями їхньому знайомому, який свавільно продав віртуальну зброю на реальному аукціоні за фідуціарні гроші. Потерпіла сторона звернулася з позовом до правоохоронних органів Китаю, проте отримала відмову, оскільки на той момент китайська правова система не визнавала права власності на віртуальні об'єкти. Власники-гравці вчинили самосуд над кривдником, а парадоксальність правової колізії та її соціальні наслідки викликали широкий суспільний резонанс[7].

Закономірно, що ініціаторами правового регулювання віртуального майна стали країни Азії, де досвід регламентації було попередньо накопичено у сфері кіберспортивної промисловості. Так, *законодавство Республіки Корея* визнає право власності користувачів на об'єкти віртуальних світів, проте забороняє їхню комерційну експлуатацію, що дозволяє збалансувати інтереси розробників та користувачів. Подібна регламентація об'єктів віртуальної власності закріплена *законодавством Тайваню*, де з посиланням на схожу з реальними об'єктами природу, віртуальне майно захищається як речова власність.

У США раннім значущим прецедентом для легалізації кіберправа стала *справа «Кремін проти Коена»* (Kremen v. Cohen VP BVI LLC) (1998-2005) про шахрайське присвоєння права на домен. У ході розгляду у 2003 р. Апеляційний суд одного з округів США виділив три критерії, які дозволяють кваліфікувати майно як віртуальне і визнавати за його володарем право власності:

1) наявність законного інтересу щодо об'єкту, який піддається точному визначенню;

2) доступність об'єкта для виключного володіння чи контролю;

[6] Цифрова земля в Decentraland продана за $913 тис. віртуальному забудовнику. – Cointelegraph, *ht tps://cointelegraph.com/news/digital-land-in-decentraland-sells-for-913k-to-a-virtual-property-developer.*

[7] Virtual Game, a Double-edged Sword, *http://www.china.org.cn/english/Life/132905.htm.*

3) обґрунтування власником законних домагань щодо виняткового права на спірне майно[8].

Процедура трикомпонентного тестування дозволяє перевести віртуальне майно до стану об'єктів речової власності та надати користувачеві право виняткового володіння/управління ним без необхідності отримання спеціального дозволу.

У європейській юридичній практиці суспільного резонансу набула *справа RuneScape*, коли двоє підлітків змусили третього перенести ігрові приналежності масової багатокористувацької онлайн-рольової гри з його облікового запису на власний. Верховний суд Нідерландів зіткнувся з проблемою ідентифікації фактів володіння та крадіжки реально не існуючого (віртуального) предмета. Суд ухвалив, що оскільки цифрові предмети мали значну цінність для сторін, їх можна розглядати як реальну річ, що і зазнала посягання з порушенням виключного права власника. Суд виніс рішення про посягання на чуже майно, не побачивши відмінностей між віртуальними та фізичними об'єктами.

Ранні судові прецеденти в галузі кіберправа дещо впорядкували суспільні уявлення про природу та масштаби метавсесвіту як гібридне буття простору-часу господарських взаємодій. Вони *актуалізували проблему модернізації законодавчого регулювання прав власності на тлі поширення масштабів віртуального простору*. *Але такі уявлення* спираються переважно на юридичні норми регулювання інвестицій, захисту майнових прав і *не торкаються проблеми широкого ціннісного осмислення природи нової соціально-економічної реальності та місця в ній людини. У зв'язку з цим і самі права власності в синтетичній економіці досі залишаються чітко не визначеними*. Отже, розробка кодексу правил й норм регулювання майнових відносин у гібридній екосистемі метавсесвіту залишається актуальною науковою і практично значущою проблемою.

На особливу увагу заслуговують *колізії прав власності, пов'язані з використанням* в екосистемі метавсесвіту *потенціалу генеративного штучного інтелекту*, здатного продукувати контент у відповідь на підказки. Сьогодні штучний інтелект активно застосовується в різних сферах і галузях, включаючи розробку програмного забезпечення, маркетинг, моду та ін. На початку 2020-х рр. швидке розширення можливостей генеративних моделей штучного інтелекту на основі глибокого навчання — великих мовних моделей (ChatGPT), моделей перетворення тексту на зображення (Stable Diffusion) та інших — породило суспільні дискусії про відповідність процесів навчання та використання таких моделей усталеним національним законам про авторське право.

Основна проблема стосується того, *чи відбувається порушення авторських прав під час удосконалення («навчання») та/чи використання технології генеративного штучного інтелекту*. Адже його популярні моделі зазвичай навчаються через засвоєння та опанування великих масивів даних, вилучених з мережі Інтернет. Оскільки процес збирання навчального матеріалу передбачає створення копій творів, захищених авторським правом, це може порушувати виняткове право суб'єктів контролювати відтворення власних робіт. Невизначеною залишається також *проблема ступеня участі людини, необхідного для перетворення машинного продукту на авторський*. Важливою нормою у системі дотримання авторських прав є рівень оригінальності; у більшості юрисдикцій вона застосовується виключно до аналізу продукції, створеної людиною.

Оскільки генеративний штучний інтелект набуває поширеного використання у науково-освітній сфері, у галузі літератури та мистецтва, упорядкування інституційно-правових аспектів функціонування ринку об'єктів інтелектуальної власності стає актуальним порядком денним. У 2022-2023 рр. судові інстанції багатьох країн зареєстрували позови про порушення авторських прав компаніями, які застосовують відповідні технології навчання штучного інтелекту. З одного боку, це свідчить про наростання конфлікту інтересів у сфері відносин інтелектуальної власності, що може призвести до суспільних дискусій щодо застосування

[8] Kremen v. Cohen Network Solution, Inc. – Casebriefs, *https://www.casebriefs.com/blog/law/property/property-law-keyed-to-cribbet/what-is-property/kremen-v-cohen-network-solution-inc/*.

норм захисту авторського права та розкриття джерел даних. З іншого боку, широка суспільна дискусія сприятиме врегулюванню прав власності на продукцію, створену з використанням штучного інтелекту, а, отже, гармонізації екосистеми метавсесвіту.

З 2022 р. заходи державного регулювання екосистеми метавсесвіту започаткували уряди Дубаю, Південної Кореї, ОАЕ. У Дубаї було оголошено про запуск проєкту «Метавсесвіт Дубаю» (The Dubai Metaverse Strategy) для створення до 2030 р. 40 тис. віртуальних робочих місць та залучення до бюджету близько $4 млрд[9]. Уряд Південної Кореї повідомив про виділення $187 млн на реалізацію національного проєкту метавсесвіту Metaverse — South Korea з метою сприяння процвітанню бізнесу і промисловості. В ОАЕ, за прогнозами, до 2030 р. обсяги ринку метавсесвіту складатимуть до $16 млрд[10]. Втім, адекватною відповіддю на актуальні глобальні виклики стала об'єднуюча ініціатива міжнародного договору у сфері штучного інтелекту в межах Рамкової конвенції Ради Європи про штучний інтелект, права людини, демократію та верховенство права[11].

У травні 2025 р. уряд України разом з урядами країн Європейського Союзу, США та Японії офіційно приєднався до глобального договору у сфері штучного інтелекту. Рамкова конвенція розроблялася протягом 5 років 46 країнами-членами Ради Європи за участі держав-спостерігачів: Канади, Японії, Мексики, Святого Престолу, США, Європейського Союзу та значної частини держав, які не є членами: Австралії, Аргентини, Коста-Ріки, Ізраїлю, Перу. Відповідно до практики Ради Європи з багатосторонньої взаємодії, активну участь у розробці Конвенції взяли 68 представників громадянського суспільства, академічних кіл та промисловості, а також низка інших міжнародних організацій. Реалізація Конвенція сприятиме забезпеченню відповідності життєвого циклу систем штучного інтелекту правам людини, демократії й верховенству права, не заперечуючи стимули до технологічного прогресу та інновацій.

У контексті реалізації завдань міжнародного цифрового договору для українського ринку віртуальних активів актуальним проєктом міг би стати запуск прикладних систем та користувацьких продуктів. Адже розробка технологічних платформ метасвітів цілком під силу для українських фахівців. Однак реалізація амбітного громадського проєкту може стримуватися високим фінансовим порогом брендового входу.

Після ухвалення законів про внесення змін до Цивільного кодексу щодо розширення кола об'єктів цивільних прав, регламентування цифрового контенту та цифрових послуг *у законодавчому полі України з'явилося поняття цифрової речі*. *Цифрова річ* визначається як благо (віртуальні активи, цифровий контент та ін.), що створюється і існує виключно у цифровому середовищі та має майнову цінність. У новій редакції Цивільного кодексу цифрові речі, поряд з речами, грошима, цінними паперами, майновими правами, роботами та послугами, результатами інтелектуальної, творчої діяльності, інформацією, іншими матеріальними та нематеріальними благами, віднесені до об'єктів цивільних прав (ст. 179-1). Втім актуальні часткові юридичні поправки не скасовують необхідності системного підходу до осмислення правового статусу віртуального майна, не кажучи про формування широких наукових уявлень про природу синтетичної економіки як глобально-локального світоустрою та світогляду.

[9] The Dubai Metaverse Strategy: Shaping a Digital Revolution in The UAE. – Virtuzone, *https://virtuzone.com/blog/dubai-metaverse-strategy/*.

[10] Metaverse – United Arab Emirates, *https://www.statista.com/outlook/amo/metaverse/united-arab-emirates?srsltid=AfmBOoqNi0JalA6JJDp1oOR3bgt05_jA8DMzmoodI3awy5TEyRhCwsv9*.

[11] Council of Europe Framework Convention on Artificial Intelligence and Human Rights, Democracy and the Rule of Law: Council of Europe Digital Governance, 2024.