

УДК 002.55:681.3+340

КОСТЕНКО О.В., доктор філософії (*Ph.D.*) з юридичних наук, завідувач наукової лабораторії теорії цифрової трансформації і права наукового центру цифрової трансформації і права ДНУ “ПБП НАПрН України”.
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-2131-0281>.

ГОЛОВКО О.М., кандидат юридичних наук, старший дослідник, старший науковий співробітник лабораторії теорії цифрової трансформації і права наукового центру цифрової трансформації і права ДНУ “ПБП НАПрН” України, ст. викладач кафедри інтелектуальної власності та приватного права НТУУ “КПІ ім. Ігоря Сікорського”.
ORCID: <http://orcid.org/0000-0001-8963-6598>.

ЕЛЕКТРОННА ЮРИСДИКЦІЯ METAVERSE: ВИКЛИКИ ТА РИЗИКИ ПРАВОВОГО РЕГУЛЮВАННЯ ВІРТУАЛЬНОЇ РЕАЛЬНОСТІ

Анотація. Дана стаття є продовженням дослідження проблем правового регулювання “Метавесвіту” (*Metaverse*), викладеного у роботі “*Genesis of legal regulation web and the model of the electronic jurisdiction of the metaverse*”. У статті запропоновано створення електронної юрисдикції та моделі кодексів та законів *Metaverse*. *Metaverse* – це величезний і різноманітний простір, який охоплює все нові області: від спілкування до комерції, від ігор до освіти. Це простір, який регулюється власним унікальним набором правил і норм, які необхідно дотримуватися, щоб забезпечити безпеку та добробут користувачів. У міру того, як цей новий тренд стає все популярнішим і складнішим, все частіше постає питання як вирішувати правові спори, що можуть виникнути в *Metaverse*. У реальному світі правові суперечки часто вирішуються через суди, які діють під певною юрисдикцією. Однак, *Metaverse* проходить перший етап розвитку і ще немає єдиної юрисдикції, яка б охопила всю діяльність в ньому. Тобто, на сьогодні існує нагальна потреба в електронній юрисдикції в *Metaverse*. Електронна юрисдикція передбачає застосування як сучасних, так і традиційних правових норм у електронному просторі. Це забезпечить вирішення правових спорів через електронну судову систему, яка працюватиме за деякими алгоритмами традиційної судової системи та новітніми нормами права. Електронна юрисдикція міститиме не тільки кодекси і закони, а й Конституцію *Metaverse*, Звіт реліктових технічних стандартів, Правила кібербезпеки, Кримінальний електронний кодекс, Військовий регламент та інші нормативно-правові акти.

Однією з головних переваг електронної юрисдикції в *Metaverse* є те, що вона забезпечить надійний і послідовний засіб вирішення спорів завдяки надійності технологій *Metaverse*. Наявність електронної судової системи сприятиме справедливому та неупередженому вирішенню спорів незалежно від того, де знаходяться сторони процесу.

Ще одна перевага електронної юрисдикції полягає в тому, що вона допоможе створити відчуття довіри та впевненості в *Metaverse*. Користувачі знатимуть, що всі їх права захищені і вони мають засоби вирішення будь-яких суперечок, які можуть виникнути. Це створить більш стабільне та безпечне середовище для всіх учасників, заохочуючи подальше зростання та розвиток *Metaverse*.

Ключові слова. *Метавесвіт, Metaverse, штучний інтелект, аватар, цифрова особистість, робот, електронний суд, електронне право, електронна юрисдикція.*

Summary. *This article is a continuation of the study of the problems of legal regulation of the Metaverse presented in the work “Genesis of legal regulation web and the model of the electronic jurisdiction of the metaverse”. The article proposes the creation of an electronic jurisdiction and a model of Codes and laws of the Metaverse. Metaverse – the real world, legal disputes are often resolved*

through courts that operate under a certain jurisdiction. However, in the Metaverse, which is still in its early stages of development, there is no single jurisdiction that covers all of its activities. Therefore, there is an urgent need for electronic jurisdiction in the Metaverse. Electronic jurisdiction involves the application of both modern and traditional legal norms in the electronic space. This will provide for the resolution of legal disputes through an electronic court system that will operate using certain algorithms of the traditional judicial system and the latest legal norms. Electronic jurisdiction will include not only codes and laws, but also the Constitution of the Metaverse, the Report on Relict Technical Standards, Cybersecurity Rules, the Criminal Electronic Code, Military Regulations, and other regulatory legal acts.

One of the main advantages of electronic jurisdiction in the Metaverse is that it will provide a reliable and consistent means of resolving disputes, thanks to the reliability of Metaverse technologies. The existence of an electronic court system will ensure fair and impartial resolution of disputes, regardless of where the parties involved are located.

Another advantage of electronic jurisdiction is that it will help create a sense of trust and confidence in the Metaverse. Users will know that their rights are protected and that they have the means to resolve any disputes that may arise. This will create a more stable and secure environment for all participants, encouraging further growth and development of the Metaverse.

Keywords. *Metaverse, artificial intelligence, avatar, digital personality, robot, e-court, e-law, e-jurisdiction.*

Постановка проблеми. Людство входить в нову епоху, епоху цифровізації та “Метавсесвіту” (англ. – Metaverse). Metaverse – це віртуальний світ, який охоплює різні цифрові домени та платформи, він не обмежений фізичними кордонами чи національними законами. Іншими словами Metaverse – це електронне середовище, що утворено сукупністю електронних суб’єктів та об’єктів, які взаємодіють між собою, а також електронні або інші технології, що забезпечують їх взаємодію [1].

Результати аналізу наукових публікацій. Сьогодні суспільні відносини стрімко трансформуються, виникають нові суб’єкти та об’єкти, взаємодія переноситься із реального у віртуальні світи. При цьому, Metaverse продовжує швидко зростати в популярності, про що йдеться у [1 – 13; 18 – 34], і одночасно зростає потреба у створенні основи для вирішення правових проблем, які існують та можуть виникнути в ньому у наступному. Це стосується, зокрема, питання регулювання суспільних відносин у Metaverse та необхідності створення електронної юрисдикції, яке комплексно не розглядалося, але потребує фундаментального опрацювання.

Метою статті є визначення стану, напрямів розвитку та можливих компонентів електронної юрисдикції в Metaverse, викликів та ризиків правового регулювання віртуальної реальності.

Виклад основних положень. Дана стаття є продовженням дослідження проблем правового регулювання Metaverse, викладених у роботі “Genesis of legal regulation web and the model of the electronic jurisdiction of the metaverse” [2].

Сьогодні наукові дискусії точаться навколо кількох напрямів правової регуляції суспільних відносин, які створюються або формуються із застосуванням технологій Metaverse. Ці напрями правової регуляції характерні намаганням адаптувати типові норми аналогового права і застосувати їх до сучасних суспільних відносин, які утворюються за допомогою технологій віртуальної реальності. На даному етапі розвитку Metaverse, коли він є корпоративним, замість правового регулювання відбувається правова інтерполяція, тобто, складне завдання розбудови електронної юрисдикції Metaverse правознавця намагаються вирішити “точково” або ситуативно на окремих напрямках права.

Разом з розвитком соціальних відносин із застосуванням технологій Metaverse набувають актуалізації наступні напрями права: деліктне право, договірне право, законодавство про інтелектуальну власність та авторські права, патентне право, законодавство про права власності на цифрові активи (NFT, e-Land тощо), антимонопольне законодавство. Окремо активується проблема юридичної відповідальності за порушення безпеки, захисту персональних даних, конфіденційності, вчинення фінансових та кримінальних злочинів у електронному середовищі Metaverse. Беззаперечно вирішення вказаних правових проблем є нагальним питанням сьогодення.

Необхідність створення електронної юрисдикції Metaverse та розробки його базових законів – це архіактуальне завдання [3]. Поняття юрисдикції в Metaverse є складним питанням, яке тільки починає обговорюватися експертами з права, політиками та технологічними компаніями.

На сьогодні багато науковців формують власне бачення алгоритмів створення законів Metaverse. Переважна більшість пропозицій носить загальнофілософський зміст, тобто обговорюються створення базових правил або постулатів. Наприклад, “7 правил Метавесвіту”, які були запропоновані Тоні Порізі: правило № 1. Існує лише один Metaverse; правило № 2. Metaverse для всіх; правило № 3. Ніхто не контролює Metaverse; правило № 4. Metaverse відкритий; правило № 5. Metaverse не залежить від апаратного забезпечення; правило № 6. Metaverse – це мережа; правило № 7. Metaverse – це Інтернет [4].

Електронна юрисдикція Metaverse, на даному етапі його розвитку, формується за наступними напрямками:

1. Доповнення діючого національного законодавства спеціальними законами або модернізації існуючих кодексів та нормативно-правових актів нормами, які будуть регулювати суспільні відносини в Metaverse. Тобто формування національної електронної юрисдикції (територіальної або умовно територіальної), як окремої галузі права, до складу якої ввійдуть: існуючі норми права, що регулюють суспільні відносини, які створилися із застосуванням сучасних інформаційно-телекомунікаційних технологій; нові норми права, які будуть створені із застосуванням технологій Metaverse.

2. Створення міжнародної законодавчої бази типових законів або кодексів, які будуть забезпечувати регулювання суспільних відносин в Metaverse та регулювання функціонування Metaverse, а також транскордонні відносини між Metaverse.

Перший напрям розвитку електронної юрисдикції базується на територіальності юрисдикції, тобто, коли закони реальної держави, де знаходиться користувач, застосовуються до його діяльності у віртуальному світі. Однак такий підхід є проблематичним, оскільки користувачі Metaverse можуть перебувати в різних країнах і підпадати під дію різних законів, що ускладнює визначення того, який закон має застосовуватися в конкретному випадку. Територіальною або умовно територіальною слід вважати напрям розвитку електронної юрисдикції, який полягає в прийнятті функціонального підходу, коли закони держави, де знаходиться (zareєстровано) головний офіс віртуальної платформи [5], застосовуються до всіх користувачів незважаючи на їх фактичне територіальне знаходження. Проте цих напрямів розвитку електронної юрисдикції буде недостатньо для унікальних викликів, які створює Metaverse. Наприклад, децентралізований і транскордонний характер Metaverse може ускладнити виконання законів і правил, особливо в кількох юрисдикціях.

Зрештою, створення електронної юрисдикції в Metaverse у першому випадку залежатиме, насамперед, від конкретних обставин кожної справи та угод між відповідними сторонами. Цілковито прогнозовано передбачити, що діючого законодавства

виявиться недостатньо і в цьому випадку знадобитися створити нову правову базу спеціально для Metaverse, щоб забезпечити захист прав та інтересів користувачів, електронних суб'єктів та об'єктів. Саме тому третій підхід і полягає у створенні нової правової бази спеціально для Metaverse.

Metaverse не стоїть вище законів реального світу, тому він не є ні винятковим, ні анархічним. З розвитком технологій постає завдання зрозуміти, як закон може працювати на різних рівнях, регулюючи різні аспекти його функціонування [6].

Важливо відзначити, що існуючі правила на даному етапі розвитку Metaverse переважно носять корпоративний характер. Існуючі норми аналогового законодавства, що регулюють такі сфери, як: боротьба з відмиванням грошей, електронні контракти, фінансові правопорушення, ігри та азартні ігри, інтелектуальна власність, податки тощо.

На даному етапі становлення Metaverse в основному регулюється загальноприйнятими правилами Інтернету та законами реального аналогового світу. Одним із найбільших парадоксів юридичної професії є стереотип того, що юристи мають “алергію” на технології [7]. Мусимо констатувати, що коли мова йде про Metaverse та його правове регулювання, зацікавленість та професійний інтерес правознавців як в Україні, так і в інших державах все ще перебуває на початковій стадії розвитку або вузькоспеціалізованої професійної дискусії, що дуже сильно збільшує дистанцію між суспільними відносинами, які складаються в віртуальних просторах Metaverse та правом, яке повинно їх регулювати [8 – 10].

Враховуючи правові колізії, які виникають протягом періоду функціонування WEB 1.0-2.0, можемо визначити найбільш актуальні виклики та ризики правового регулювання суспільних відносин із застосуванням технологій віртуальної реальності.

Базовими вважаються ризики пов'язані із регулюванням технічних та технологічних складових Metaverse – блокчейну, штучного інтелекту (далі, скорочено з англ. – AI), алгоритмів машинного навчання, технологій AR/VR/XR/MR – віртуальної та доповненої реальності та інші [11]. Для нейтралізації ризиків нині та в подальшому доцільно створити “Кодекс фундаментальних технічних регламентів та стандартів”. Сьогодні вирішенням питання розробки технічного регулювання займаються недержавні міжнародні організації The Metaverse Standards Forum та Institute of Electrical and Electronics Engineers (IEEE).

Критичним, на нашу думку, викликом, є застосування технологій Metaverse у військовій сфері. Законодавцям окремо слід звернути увагу на необхідність негайного формування правового, технічного, фізичного та інших обмежень і контролю над військовими автономними системами штучного інтелекту (AAIS), а також системами просунутого штучного інтелекту (AGI) та системами супер інтелекту (ASI), яким можуть бути делеговані права військового начальника для визначення та самостійного знищення цілей, в тому числі не військового призначення [12].

У лютому 2023 року в Гаазі відбулася перша міжнародна конференція з відповідального використання штучного інтелекту у військовій сфері REAIM 23, скликана за ініціативою Нідерландів і Південної Кореї, за участю понад 60 країн.

За підсумками саміту його учасники (за винятком Ізраїлю) підписали петицію про те, що країни, які вони представляють, висловлюють прихильність використанню AI відповідно до міжнародного права, не підриваючи принципів “міжнародної безпеки, стабільності та підконтрольності”. Серед питань, які також обговорили учасники REAIM 23, – надійність військового AI, ненавмисні наслідки його використання, ризики ескалації та ступінь участі людини до процесу ухвалення рішень.

Використання AI в цивільній сфері теж має певні аспекти пов'язані із його неконтрольованим розповсюдженням [13]. Не існує єдиного законодавчого акту ЄС, який врегулював би всі питання, пов'язані з використанням AI. Серед тих, на яких буде базуватись законодавство ЄС щодо AI, варто згадати наступні: Загальний регламент захисту даних (GDPR) [14]; Директива 2000/31/ЄС (Закон про цифрові послуги); Регламент (ЄС) 2022/2065 про єдиний ринок цифрових послуг і внесення змін до Директиви 2000/31/ЄС [15]; Регламент ЄС 2022/1925. Фактично це ті загальні засади, відповідно до яких мають проектуватись системи AI. У 2021 році Європейська комісія запропонувала регламент, який встановлює правила розробки та розгортання штучного інтелекту в ЄС. Директивою Європарламенту щодо адаптації норм позадоговірної цивільної відповідальності до AI [16] приділяється особлива увага питанню доступу до інформації про системи AI, особливо ті, що характеризуються як системи AI з високим ризиком, які підозрюються у завданні шкоди.

В законодавчих актах ЄС 2022 року та змінах до поточних законів так чи інакше передбачено використання систем AI. Так, наприклад, відповідно до ст. 4 Програми політики цифрового десятиліття до 2030 року (Рішення ЄС 2022/2481 від 14 грудня 2022 року) [17], цифрова трансформація бізнесу передбачає, що принаймні 75 % підприємств ЄС мають зайнятися одним або декількома з наведених нижче напрямів чи використовувати їх у своїй діяльності, відповідно до мети їхньої господарської діяльності: послуги хмарних обчислень, великі дані, штучний інтелект. Очевидно, що анонсує такий відсоток залучення даних технологій, передбачається активна розробка законодавчої бази для цього. В першу чергу, йдеться про дотримання прав та свобод людини.

Загалом законодавчі ініціативи ЄС щодо роботи систем AI зосереджені на запровадженні наступних обмежень етико-правового характеру:

Заборона використання штучного інтелекту для створення систем, які можуть завдати шкоди людям. Окремим питанням можна виділити заборону використання систем AI для стеження, за виключенням забезпечення суспільної безпеки.

Заборона використання штучного інтелекту для дискримінації на основі раси, статі, орієнтації національності, релігії, інвалідності або віку.

Обов'язковість забезпечення прозорості та пояснювальної здатності систем з AI, щоб користувачі могли зрозуміти, як ці системи приймають рішення. Це передбачає зобов'язання розробників або тих, хто впроваджує конкретну розробку з AI розкривати, що вона працює "на основі штучного інтелекту". Ще одним аспектом цього питання є забезпечення доступу до документації, яка стосується розробки та функціонування таких систем, а також до даних, що використовуються для навчання конкретної системи AI.

Окремим викликом для законодавця має стати питання доступу AI до певних видів джерел інформації з подальшим маркуванням їх як офіційних, достовірних, точних, повних та об'єктивних. Фактично, в алгоритм AI має бути закладено здатність до фактчекінгу. Окрім цього, даний аспект має включати обов'язковість відповідного маркування та ідентифікації систем з AI для розуміння цього користувачем ще до моменту першої взаємодії. Так уряд Китайської Народної Республіки ухвалив рішення від 10 січня 2023 року про регулювання законодавчим шляхом використання креативного AI будь-якого типу без маркування його продукції (що вказує, що це продукт креативного AI), яким прирівняно креативний AI до виготовлення фальшивих грошових знаків. Будь-яка продукція креативного AI, подібно до грошей, повинна нести на собі "надійні розпізнавальні знаки" своєї належності. Будь-який контент класу

глибоких фейків, вироблених з допомогою креативного AI, повинен мати спеціальне маркування – “ФЕЙК” [18].

Актуальна необхідність обов’язкового забезпечення ефективного захисту даних, які обробляються системами з AI. Такий пункт, в тому чи іншому формулюванні (залежно від мети, для якої було створено конкретну систему AI), має бути відображений в правилах використання безпосередньо перед початком взаємодії. Користувач має усвідомлювати хто і в якій частині відповідальний за поширення його персональних даних відповідно до положень GDPR.

Це породжує окремий пласт обов’язкових правил користування системами AI в частині забезпечення чіткого визначення відповідальності за їх використання (хто, за які дії, який вид відповідальності як з точки зору різновидів юридичної відповідальності, так і з огляду на те, має бути ця відповідальність солідарна, субсидіарна чи суто персональна).

Встановлення вимог щодо якості та надійності систем з AI, а також вимог щодо кваліфікації та підготовки персоналу, які займаються розробкою та використанням цих систем. На нашу думку, це має включати й юридичну компетентність працівників у межах, необхідних для підтримки роботи таких систем.

Наступні напрями правового регулювання Metaverse можна вважати такими, що поступово переходять від теоретичного трактування до практичної реалізації в правовому полі. Це Законодавство про авторське та патентне право, про інтелектуальну власність та право власності [19] (стосовно: віртуальних елементів, які можна завантажити; послуг роздрібних електронних магазинів, що включають віртуальні продукти; онлайн-розважальних послуг, програмних винаходів, пов’язаних із блокчейном та криптовалютами), договірне право (контракти, смарт-контракти), закони про дифамацію, податкове законодавство (стосовно регулювання NFT) [20], банківська та фінансова діяльність, купівля та продаж віртуальних товарів та послуг, інших віртуальних активів або криптовалют) [21], антимонопольне законодавство.

Також найближчим часом слід очікувати створення нових інститутів або галузей права Metaverse, наприклад: захисту персональних даних фізичних осіб (GDPR) в Metaverse, інституту правового статусу та регуляції діяльності аватарів [22] та електронних особистостей (рішенням вищої судової влади Турецької республіки вирішено, що аватари мають матеріальну цінність [23]); інституту управління ідентифікаційними даними [24; 25] електронних суб’єктів та об’єктів; управління даними у Хмарних сховищах (Cloud storade), галузі транскордонного права Metaverse; інституту правил поведінки та моралі в Metaverse тощо [26].

Metaverse поки що є найменш регульованим з точки зору права полем новітніх суспільних відносин, а також відносно вільним від традиційних цінностей. Саме необмеженість свободи або її нечіткі кордони, встановлені корпоративними правилами, сприяють новим і необмеженими можливостям для протиправної поведінки та злочинів, які не класифіковані в аналоговому праві.

Зважаючи на це, найбільшій трансформації та розвитку будуть піддані деліктне право та кримінальне право. Свою роль у попередженні та припиненні злочинності досі відігравало саме кримінальне право. Разом із розвитком технологій Метавесесвіту також розвиваються відомі та з’являються різні типи нових злочинів. Сьогодні фіксується неймовірна кількість правопорушень вчинених за допомогою інформаційно-комунікаційних технологій і технологій Metaverse. Правопорушення вчиняються, як в окремих електронних системах, так і у електронному просторі в цілому [27]. Це не тільки стосується цивільних правопорушень, включаючи майнові збитки та особисті

збитки; будь-які шкідливі дії, спричинені користувачами іншим учасникам; деструктивний психологічний вплив; крадіжки активів, шахрайство, незаконне управління пристроями IoT, дифамація тощо [28].

В той же час у світовій правовій практиці почастишали випадки, коли кримінальне право поступово розвивається різними спеціалізованими законами, а роль кримінального права стає допоміжною. Безліч спеціальних законів розвиває делікти, що ускладнює застосування юридичної відповідальності, яка настає за порушення норм права, що і формує необхідність трансляції злочинів, передбачених спецзаконами, до Кримінального кодексу. Це досить складний шлях комбінації реакцій аналогового права на злочини в електронному просторі, що вимагає постійного моніторингу поточної спеціалізованої правової сфери. Дедалі більше дослідників підтримують розробку та запровадження “кримінального права Метавсесвіту”. Вважається, що Кримінальний закон Metaverse за формою є особливим кримінальним законом, але на практиці він буде основним законом щодо кіберзлочинності [29].

Поки що серед переважної більшості науковців переважає стала позиція про те, що делікти та правопорушення неможливо вчинити у віртуальному світі, оскільки вони стосуються фізичних об'єктів або суб'єктів. У більшості випадків, якщо аватар або електронна особистість створює проблеми у віртуальному світі, його або його власника, ймовірно, про це попередить, призупинить або остаточно заблокує адміністрація Metaverse. Однак, якщо подія у віртуальному світі призвела до шкоди в реальному житті, вона може мати правові наслідки в реальному житті [30]. Випадки коли подія в віртуальному світі призвела до шкоди в віртуальному середовищі не є поодинокими, але ці правопорушення поки що розглядаються за аналогією права фізичного світу або трансляції відповідальності до особи справжнього користувача (юридичної чи фізичної особи) аватара або цифрової ідентичності [31].

Зрозуміло, що встановлення законів в Metaverse об'єктивно почнеться зі стадії проєкції законів аналогового світу на електронні суспільні відносини. Але, враховуючи, що Metaverse транскордонний, проєкція законів різних країн не матиме бажаного законодавчого ефекту. Стадію усвідомлення того, що суспільні відносини в Metaverse будуть мати іншу сутність та структуру, необхідно пройти якнайшвидше і розпочати створення електронної юрисдикції Metaverse, в основу якої покласти наступні компоненти:

1. **Конституція або Велика хармія Metaverse.** Конституція Метавсесвіту, швидше за все, залежатиме від конкретних цілей і цінностей спільноти, яка її створить і повинна бути розроблена таким чином, щоб збалансувати конкуруючі інтереси користувачів, зацікавлених сторін і постачальників платформ. Однак, деякі принципи можливо включити в Конституцію Метавсесвіту вже сьогодні, а саме: повага до прав людини – визнання того, що всі користувачі Метавсесвіту мають ті самі фундаментальні права та свободи, що й у реальному світі, включаючи свободу вираження поглядів, приватне життя та захист від дискримінації; повага до індивідуальних прав – Metaverse має поважати фундаментальні права своїх користувачів, зокрема свободу слова, приватність і право брати участь у демократичному процесі; рівність: Metaverse – всі користувачі повинні мати рівні можливості для участі та діяльності; децентралізація та автономія – Metaverse може складатися із автономних та незалежних об'єктів, суб'єктів та окремих Metaverse, які можуть мати власне законодавство і правила, які засновані на Конституції Metaverse.

2. **Електронні суди Metaverse.** В основі електронної юрисдикції лежить концепція електронних судів Metaverse. Електронний суд Metaverse – це цифрові системи, засновані

на блокчейні та інших технологіях Metaverse, які дозволяють у надійний і послідовний спосіб вирішувати суперечки між сторонами в межах Metaverse. Подібно до традиційних судів але з деякими ключовими відмінностями, електронні суди відповідають за тлумачення законів і нормативних актів, які регулюють Metaverse, приймають рішення щодо суперечок і забезпечують виконання своїх рішень. Ці суперечки можуть варіюватися від питань, пов'язаних із правами власності та договірним правом, до більш складних питань, таких як суперечки щодо інтелектуальної власності чи кіберзлочинності. Електронні суди працюють через цифрову платформу (блокчейн, Big Data), яка дозволяє подавати докази, аргументи, заперечення та виносити рішення. Платформа може мати будь-яку електронну форму. Для певної категорії справ електронні суди Metaverse можуть бути повністю автоматизованими, а рішення будуть виноситися за допомогою алгоритмів штучного інтелекту. Ключова перевага електронних судів полягає в тому, що вони допомагають встановити довіру та впевненість у Metaverse. Користувачі, які знають, що у них є засоби вирішення суперечок через справедливу та неупереджену систему, з більшою ймовірністю вступатимуть у Metaverse, сприяючи таким чином його зростанню та розвитку.

3. Механізм забезпечення юрисдикції. Юрисдикційні повноваження – це повноваження суду чи іншого юридичного органу розглядати та вирішувати юридичні справи у Metaverse. У контексті Metaverse юрисдикційна влада стосується повноважень електронного суду Metaverse слухати та вирішувати справи, які виникають у віртуальному світі. Metaverse є глобальним явищем, користувачі мають широкий спектр правових систем, оскільки не існує єдиної юрисдикції, яка охоплює всю його діяльність. Без чітких меж і правил суперечки можуть швидко перерости та стати складнішими, що призведе до проявів анархізму і зростанню злочинності серед користувачів. Встановлення юрисдикційних повноважень у Metaverse вимагає ретельного планування та координації. Одним із ключових факторів, який слід враховувати, є тип спору, який розглядається. Різні типи спорів можуть потребувати різних юрисдикційних меж залежно від характеру спору та чинних законів і норм.

Наприклад, спори, пов'язані з правами власності або договірним правом, можуть бути предметом юрисдикції певного географічного місця, наприклад країни проживання користувача. Навпаки, спори, пов'язані з інтелектуальною власністю чи кіберзлочинністю, можуть вимагати більш спеціалізованої юрисдикції, яка може вирішити ці конкретні питання. Іншим ключовим фактором, який слід враховувати, є конкретний віртуальний світ у Metaverse, де виникла суперечка. Різні віртуальні світи можуть мати різні правила та норми, які застосовуються, і різні електронні суди чи електронні органи влади можуть мати юрисдикцію над цими віртуальними світами.

Орган юрисдикції має важливе значення для встановлення електронної юрисдикції в межах Metaverse, оскільки він забезпечує основу функціонування всієї правової системи Metaverse. Орган юрисдикції Metaverse також допоможе забезпечити справедливе та ефективне правосуддя. Встановивши чіткі правила та процедури, користувачі можуть бути впевнені, що їхні справи будуть розглянуті та вирішені вчасно та неупереджено. Це сприяє довірі, стабільності та безпеці у віртуальному світі та допомагає запобігти переростанню суперечок у більші конфлікти.

4. Правова база. Для створення надійної та ефективної системи електронної юрисдикції необхідно створити правову базу. Законодавча база Metaverse повинна включати в себе правила, які регулюють правові відносини між користувачами, закони та нормативні акти, які застосовуються до Metaverse, включаючи такі питання, як права

власності, договірне право та інтелектуальна власність та інші правові питання, кодекси, стандарти тощо [32 – 34].

5. **Механізми нейтральності і неупередженості.** Для забезпечення цілісності системи електронні суди мають бути нейтральними та неупередженими. Це означає, що судді та інші особи, які приймають рішення, не повинні мати будь-яких упереджень або конфлікту інтересів, які можуть поставити під загрозу їх здатність приймати рішення. Крім того, мають бути встановлені процедури, які гарантуватимуть справедливе ставлення до всіх сторін і надання їм можливості представити свою справу.

6. **Механізми примусу.** Електронна юрисдикція Metaverse повинна включати механізми виконання рішень, прийнятих електронними судами. Це може включати низку заходів, включаючи санкції, штрафи, арешт активів, блокування, вилучення та знищення акаунтів, аватарів, цифрових особистостей, деструктивного контенту або об'єктів, навіть деструктивних Metaverse. Метою цих заходів є забезпечення виконання сторонами рішень електронного суду, сприяючи таким чином дотриманню та повазі до верховенства права.

Висновки.

Підсумовуючи, електронна юрисдикція є важливим компонентом Metaverse, який забезпечує основу для вирішення суперечок, сприяє довірі та впевненості серед користувачів і допомагає створити відчуття стабільності та безпеки у віртуальному світі. Описані вище компоненти електронної юрисдикції, включаючи електронні суди, орган юрисдикції, правову базу, нейтралітет і неупередженість, а також механізми забезпечення виконання електронних судових рішень, створюють основу для ефективної та надійної системи вирішення правових спорів у електронному середовищі.

Доцільно почати створення юридичного глосарію, який необхідно наповнювати сучасними дефініціями, нормами, деліктами, техніко-юридичними нормами та іншими визначеннями, які класифікуватимуть електронні аспекти сучасних суспільних відносин та технологій Metaverse.

Використана література

1. Kostenko O. V. Electronic Jurisdiction, Metaverse, Artificial Intelligence, Digital Personality, Digital Avatar, Neural Networks: *Theory, Practice, Perspective*. World Science. 2022. 1 (73). P. 1-13. DOI:org/10.31435/rsglobal_ws/30012022/7751
2. Kostenko O., Furashov V., Zhuravlov D., Dniprov O. Genesis of legal regulation web and the model of the electronic jurisdiction of the metaverse. *Bratislava Law Review*. Vol. 6 No. 2 (2022) P. 21-36. URL: <https://blr.flaw.uniba.sk/index.php/BLR/article/view/316/225>
3. Jinhee Kim, Arnaldo R. Ramos, Michael Kramer, Ray Gigliotti. Let's create Metaverse Law Theories, Metaverse policy institute. Vol. 1. Series 1. DOI:org/10.13140/RG.2.2.36101.42720/1. URL: https://www.researchgate.net/publication/359255717_Let%27s_create_Metaverse_Law_Theories?channel=doi&linkId=6231baf04ba65b2481342924&showFulltext=true
4. Tony Parisi. The Seven Rules of the Metaverse. URL: <https://medium.com/meta-verses/the-seven-rules-of-the-metaverse-7d4e06fa864c> (дата звернення: 20.02.2023).
5. İbrahim Halil Efendioğlu, Metaverse Platformları, Metaverse Oyunları ve Metaverse'e Giriş Yapan İşletmeler. Alternatif Dijital Evren Metaverse-I. Publisher: NEU Yayınları. P. 1-269. ISBN 978-625-6960-07-7.
6. Woon A. The Straits Times. 2022. URL: <https://www.straitstimes.com/opinion/the-metaverse-is-not-above-real-world-law> (дата звернення: 10.02.2023).
7. Sean West. Above the Law. 2022. URL: <https://abovethelaw.com/2022/11/lawyers-our-only-hope-in-the-metaverse> (дата звернення: 02.02.2023).

8. Aynur Aydin. THREE-DIMENSIONAL LAW METAVERSE LAW. URL: https://www.researchgate.net/publication/368469297_THREE-DIMENSIONAL_LAW_METAVERSE_LAW (дата звернення: 25.01.2023).
9. Ian Liu. Is the metaverse above the law? Deacons. 2022. URL: <https://www.deacons.com/2022/06/07/is-the-metaverse-above-the-law> (дата звернення: 20.01.2023).
10. Reed Smith boldly goes where no law firm has gone before – the metaverse. Reuters, 2022. URL: <https://www.reuters.com/business/legal/reed-smith-boldly-goes-where-no-law-firm-has-gone-before-metaverse-2021-05-20> (дата звернення: 20.02.2023).
11. Taotao Li, Changlin Yang, Qinglin Yang, Siqi Zhou, Huawei Huang, Zibin Zheng. MetaOpera: A Cross-Metaverse Interoperability Protocol. Journal of LATEX CLASS FILES. Vol. 18. No 9. September 2020. DOI:org/10.48550/arXiv.2302.01600. URL: https://www.researchgate.net/publication/368290432_MetaOpera_A_Cross-Metaverse_Interoperability_Protocol
12. Oleksii Kostenko, Tyler Jaynes, Dmytro Zhuravlov, Oleksii Dniprov, Yana Usenko. Problems of using autonomous military ai against the background of russia’s military aggression against Ukraine. *Baltic Journal of Legal and Social Sciences*. 2022. No. 4 P. 131-145. DOI:org/10.30525/2592-8813-2022-4-16. URL: <http://baltijapublishing.lv/index.php/bjss/article/view/1954/1963>
13. Clark J. AI Caucus presentation. URL: <https://docs.google.com/presentation/d/1hU9637hH8zWgrBLwhu4AyqM6ic53pDfR-bU7rey8G0w/mobilepresent?fbclid=IwAR0ybonZ3yJrqP3318jZNeOkUh8ydufd5JfKQSMWHSVHgMDboNm5cvfuyg#slide=id.p> (дата звернення: 20.02.2023).
14. Regulation (EU) 2016/679 of the European Parliament and of the Council of 27 April 2016 on the protection of natural persons with regard to the processing of personal data and on the free movement of such data, and repealing Directive 95/46/EC (General Data Protection Regulation). URL: <https://data.europa.eu/eli/reg/2016/679/2016-05-04> (дата звернення: 10.02.2023).
15. Regulation (EU) 2022/2065 of the European Parliament and of the Council of 19 October 2022 on a Single Market For Digital Services and amending Directive 2000/31/EC (Digital Services Act) (Text with EEA relevance). URL: <https://data.europa.eu/eli/reg/2022/2065/oj> (дата звернення: 10.02.2023).
16. Proposal for a Directive of The European Parliament and of The Council on adapting non-contractual civil liability rules to artificial intelligence (AI Liability Directive). URL: https://commission.europa.eu/system/files/2022-09/1_1_197605_prop_dir_ai_en.pdf (дата звернення: 10.02.2023).
17. Decision (EU) 2022/2481 of the European Parliament and of the Council of 14 December 2022 establishing the Digital Decade Policy Programme 2030 (Text with EEA relevance). URL: <https://data.europa.eu/eli/dec/2022/2481/oj> (дата звернення: 10.02.2023).
18. Rita Liao. How China is building a parallel generative AI universe. URL: https://techcrunch.com/2022/12/31/how-china-is-building-a-parallel-generative-ai-universe/?fbclid=IwAR0YN1Qpsd9SLqPEhAjhCUDcgs44BVk59S_HBDJn4VpsW4sBrav6Hblym4k (дата звернення: 18.02.2023).
19. Moosa Akefi Ghaziani, Seyed Mustafa Milani, vahid Akefi Ghaziani. Metaverse and Legal Challenges in Property Law. *Modern Technologies Law*. Vol. 3(6). 2022. P. 143-153. DOI:org/10.22133/MTLJ.2022.353672.1109. URL: http://mtlj.usc.ac.ir/article_163217_c385f893fdd9adc7291957fcca122a83.pdf?lang=en
20. Michael D. Murray Trademarks, NFTs, and the Law of the Metaverse. URL: https://www.researchgate.net/publication/361938859_Trademarks_NFTs_and_the_Law_of_the_Metaverse (дата звернення: 16.02.2023).
21. What Laws Govern the Metaverse? URL: <https://www.blockchain-council.org/metaverse/what-laws-govern-the-metaverse> (дата звернення: 18.02.2023).
22. Merve Aysegul, Kulular Ibrahim. Metaverse avatarlarinin telif hakina konu OLMASI Copyright on Metaverse Avatars. DOI:org/10.47136/asbuhfd.1164658. URL: https://www.researchgate.net/publication/366101459_METAVERSE_AVATARLARLARININ_TELIF_HAKKINA_KONU_OLMASICopyright_on_Metaverse_Avatars

23. Akbay A. Avatarlar ve Veri Gizliliği: Metaverse’de Kişisel Veriler Korunabilir mi? URL: <https://www.hukukvebilisimdergisi.com/avatarlar-ve-veri-gizliliği-metaversede-kisisel-veriler-korunabilir-m> (дата звернення: 18.02.2023).
24. Hua Xuan Qin, Yuyang Wang, Pan.Hui. Identity, Crimes, and Law Enforcement in the Metaverse. DOI:org/10.48550/arXiv.2210.06134. URL: <https://arxiv.org/pdf/2210.06134.pdf>
25. Oleksii Kostenko. Identification data management: legal regulation and classification. *Scientific Journal of Polonia University*. Vol. 43(6). 2020. P. 198-203. DOI:org/10.23 856/4325
26. Pin Lean Lau. The metaverse: three legal issues we need to address. URL: <https://theconversation.com/the-metaverse-three-legal-issues-we-need-to-address-175891> (дата звернення: 18.02.2023).
27. Zefeng Chen, Jiayang Wu, Wensheng Gan, Zhenlian Qi. Metaverse Security and Privacy: An Overview. DOI:org/10.1109/BigData55660.2022.10021112. URL: https://www.researchgate.net/publication/367455946_Metaverse_Security_and_Privacy_An_Overview
28. Nitin Kumar. Six Unaddressed Legal Concerns For The Metaverse. URL: <https://www.forbes.com/sites/forbestechcouncil/2022/02/17/six-unaddressed-legal-concerns-for-the-metaverse/?sh=564547a07a94> (дата звернення: 18.02.2023).
29. Won Sang Lee. A Study on the Role of criminal law in Metaverse. DOI:org/10.38133/cnulawreview.2022.42.3.177. URL: https://www.researchgate.net/publication/363143045_A_Study_on_the_Role_of_criminal_law_in_Metaverse
30. Steven Chung. The Problems With Trying To Apply Real-World Laws In The Virtual Metaverse. URL: <https://abovethelaw.com/2022/02/the-problems-with-trying-to-apply-real-world-laws-in-the-virtual-metaverse> (дата звернення: 18.02.2023).
31. Cheong, B.C. Avatars in the metaverse: potential legal issues and remedies. *Int. Cybersecur. Law Rev.* 3. Pp. 467-494 (2022). DOI:org/10.1365/s43439-022-00056-9
32. Dóra Petrányi, Katalin Horváth, Márton Domokos. Legal issues in the metaverse. URL: <https://cms.law/en/int/publication/legal-issues-in-the-metaverse> (дата звернення: 18.02.2023).
33. Magdalena Nogueira Guastavino. Metaverso y legislación aplicable al contrato de trabajo. *Revista de Trabajo y Seguridad Social*. CEF N. 471 Noviembre-Diciembre 2022. DOI:org/10.51302/rtss.2022.3337
34. Safari Kasiyanto, Mustafa R. Kilinc. The Legal Conundrums of the Metaverse. *Journal of Central Banking Law and Institutions*. Vol. 1. No. 2. 2022. Pp. 299-322. DOI:org/10.21098/jcli.v1i2.25

~~~~~ \* \* \* ~~~~~