

КРИМИНОЛОГИЧЕСКОЕ ИЗМЕРЕНИЕ МЕТАВСЕЛЕННЫХ

В. В. ДЕНИСОВИЧ,

***канд. юрид. наук, доц. НИУ «Южно-Уральский
государственный университет»,***

Казанский инновационный университет им. В. Г. Тимирязова

Неоднократно в теории обсуждалось, что метавселенная пока не имеет четких правовых границ, и задача ученых состоит в том, чтобы с достаточной юридической точностью спрогнозировать и сформировать правовую базу для регулирования метавселенных, комплекс нормативных правовых актов в виртуальных средах (метавселенных различных правовых уровней). Обозначим ряд вопросов, которые требуют детального рассмотрения и обсуждения, прежде чем будут приняты кодифицированные акты, в том числе Цифровой кодекс Российской Федерации 2025 года. Во-первых, возникает вопрос о том, какие правовые механизмы должны применяться в метавселенной и как следует выстроить систему права, обосновать взаимодействие между отраслями права, т.к. ряд вопросов просто на просто исчезнет из сферы правового регулирования, т.к. в виртуальном пространстве речь идет о цифровом аватаре человека, а не о нем самом. Во-вторых, ведутся дебаты о том, способны ли нынешние регулирующие органы в физическом мире эффективно регулировать метавселенную с помощью существующих законов и нормативных актов, но при этом нет четкого ответа на вопрос: кто, как, какой государственный орган, в каком правовом статусе будет контролировать сами метавселенные, правовые отношения внутри метавселенной, правовые отношения, складывающиеся в результате использования пространства метавселенной, а также в отношении самой меставселенной. В-третьих, возникает вопрос о том, как бороться с преступлениями, совершаемыми в виртуальной среде, и следует ли рассматривать их в рамках существующего деликтного или уголовного права, или же следует создать отдельную группу преступлений. Российская Федерация сейчас находится на этапе формирования терминологической базы метавселенных и правил поведения в виртуальной среде. Для решения этих вопросов необходимо проанализировать криминологические риски существования и использования всех возможностей метавселенных в жизни человека.

С 2019 по первое полугодие 2024 года было издано более 1000 научных трудов в России по теме социальной обусловленности метавселенных и правил общения в них.

Метавселенные – это совершенно новое явление не только в IT-сфере, но и в социальной среде, можно выделить ряд первоочередных проблем правового характера, которые нуждаются в урегулировании уже сейчас: проблемы, связанные с противоправным поведением, таким как мошенничество, хищение данных, нарушение конфиденциальности, кибербуллинг, насилие над аватаром и др. Кроме проблем правового регулирования и ответственности за подобные деяния, возникает вопрос о способах сбора цифровых доказательств, ведения расследования и т.д.

В подтверждении обоснованности и особой важности исследований метавселенных в современной реальности цифрового права России обратимся к статистическим данным. Сколько времени вы проводите каждый день, прикованные к светящемуся экрану своего компьютера или смартфона? Если верить последним глобальным исследованиям, человек в среднем каждый день проводит за экраном смартфона или персонального компьютера около 6 часов.

Согласно данным, дети в возрасте 8–12 лет проводят за экранами 4–6 часов в день, в то время как подростки проводят за экранами до 9 часов – статистика, которая, как также показывают последние данные и исследования, может оказывать неблагоприятное воздействие на их психическое и физическое здоровье. В третьем квартале 2024 года глобальная сеть Интернет использовалась 5,44 млрд человек (это более 2/3 всего населения земного шара). В период с 2023 по 2024 год среднее время, проведенное пользователями Интернета в 18 странах, увеличилось, при этом Израиль лидирует:

1. Израиль (+26 минут)
2. Великобритания (+21 минута)
3. Япония (+19 минут)
4. Австралия (+16 минут)
5. США (+14 минут)
6. Россия (+13 минут)
7. Малайзия (+12 минут)
8. Индия (+12 минут)
9. Гонконг (+11 минут)
10. Новая Зеландия (+11 минут)
11. ОАЭ (+9 минут)
12. Чехия (+9 минут)
13. Германия (+8 минут)
14. Тайвань (+6 минут)
15. Швейцария (+6 минут)
16. Бельгия (+6 минут)
17. Нидерланды (+6 минут)
18. Норвегия (+2 минуты)

За все время пользователей по всему миру в возрасте от 16 до 64 лет в 2024 году – на разных платформах и устройствах – составляет 6 часов 35 минут ежедневно, хотя, как мы увидим ниже, не все страны используют экранное время одинаково или для одних и тех же целей [12].

Также вместе с увеличением числа пользователей в метавселенных приобретает важность вопрос профилактики указанных нарушений. Важной составляющей регулирования метавселенных является сознательность пользователей относительно их поведения и действий в виртуальных мирах. Необходимо развивать программы и образовательные инициативы, направленные на повышение уровня социальной сознательности и этики в метавселенных [10, 11].

В научной среде также увеличилось число ученых, профессионально исследующих сферу метавселенных и виртуального пространства в целом. С 2021 года по предложенной тематике было опубликовано 59 научных публикаций: в 2021 году – 11, в 2022 – 17, в 2023 – 28, за первый квартал 2024 года – 3. Среди ключевых слов по данной тематике наиболее часто встречаемыми являются: метавселенные, виртуальное пространство, киберпространство, кибербезопасность. Необходимо отметить, что в публикациях 2019-2021 годов чаще всего авторы рассматривали проблемы кибербезопасности и киберпространства, возможности совершения преступлений с использованием информационных технологий.

Основная масса публикаций по метавселенным и виртуальным правам человека в метасреде появилась в период 2022-2023 год, когда активно начали развиваться теории цифрового права, цифровые технологии, на практике с положительной стороны себя зарекомендовали виртуальные способы реализации правомочий человека.

В основе научного, литературного и обыденного видения лежит концепции Метавселенных. В науке получил свое развитие феномен «трансгрессии», который понимается философами как «преодоление непреодолимого предела», то есть выход за пределы социального бытия и достижение позиции внешнего наблюдателя. Х. Борхес использует известный подход: сначала анализирует известный мир - реальный, далее берет типичных представителей населения планеты, подбирая им биометрические данные, одежду и уровень языка в зависимости от поставленных задач, а затем создает для своих героев вторую Вселенную – место, в котором у них есть другая возможность развития, альтернативная их сегодняшнему бытию [8].

Данный подход был первоначально реализован в литературе. В современных условиях, среди ученых нашел отклик этот в целом верный подход к рассмотрению объективного мира. Вместе с тем и обычные люди могут,

используя научные и литературные подходы, рассмотреть альтернативную реальность в своих целях.

С философской точки зрения при разработке, использовании и внедрении метавселенных существуют следующие риски:

1) не сформулированы критерии и ограничения влияния воздействия на участников метавселенной;

2) не определены критерии разграничения виртуальной реальности и повседневной;

3) не определены и процессуально не разработаны способы защиты человека от ситуаций, когда он спутает виртуальное пространство и реальное;

4) не определены новые модели взаимодействия людей в метавселенной, а также не определены критерии дублирующих форм поведения.

Основной этической и криминологической проблемой реализации метавселенных является риск возникновения патологической зависимости от виртуального мира, когда человек игнорирует происходящее в реальности, предпочитая метавселенную (данный тезис подтвержден в 63% научных публикаций по этике искусственного интеллекта). Очевидными представляются следующие выводы. Пока человек работает с первыми версиями метавселенных, они будут подконтрольны. Сложности возникнут тогда, когда будут использоваться само программируемые метавселенные, которые не поддаются воле человека. Необходимо также определиться с тем, зависит ли метавселенная от своего создателя.

Среди множества «побочных эффектов» создания метавселенной стоит особо отметить проблемы безопасности пользователей, «токсичного» поведения в сети и нарушения фундаментальных этических принципов взаимодействия, способных привести к тяжелым социально-психологическим последствиям.

Изучив плюсы и минусы, следует сказать о том, что появление метавселенных несет за собой определенные риски. Если говорить конкретно о сфере уголовной юстиции, то здесь не стоит забывать о том, что речь идет о несовершеннолетних, пожилых людях, виктимной среде граждан. Их психика еще довольно уязвима, и они легко поддаются влиянию новых тенденций. Одной из проблем виртуального обучения в метавселенных может стать «киберболезни» [3. С. 140] психологического толка. Погружение в виртуальные миры только усугубит ситуацию, так как люди отвыкнут от взаимодействия в реальности. Этот вопрос подлежит рассмотрению в области цифровой виктимологии. На сегодняшний день существует ряд исследований в этой области А. В. Майорова, которые являются первыми в рассматриваемой области [2. С. 22]. Это может негативно сказаться на формировании коммуникативных навыков. Отдельно можно выделить снижение социальной активности.

Пока невозможно реализовать и сразу выпустить на «рынок» версию, которая не будет требовать исправлений или дополнений. Цифровые технологии, с помощью которых будет происходить доступ к виртуальной реальности, будут совершенствоваться, но в этом процессе важно сохранить правовой статус человека и перенести его в сферу правового статуса аватара.

В условиях виртуальной среды также существуют правила общения, однако нет классического понимания жизни и смерти. Возникает необходимость разработать комплекс норм права, определяющих как привлекать к ответственности человека, чей аватар совершил преступление в виртуальной среде, но как физический субъект не виновен, а также методику правового поведения, если человек физически умер, а аватар остается «жив». Необходимо определиться, как применять санкцию к аватару, если сроки привлечения к ответственности в реальной и виртуальной жизни не совпадают. Необходимо предусмотреть нормы, согласно которым человек может отслеживать, какие санкции применяются к его аватару на основе социального инжиниринга, но при этом понимать, как это сказывается на его физическом состоянии.

Несколько лет назад в одном из Лондонских университетах реализовалась программа Sarotis2, которая занималась созданием устройств, которые бы позволяли испытывать тактильные ощущения в виртуальной реальности. Во разное время данные программы проходили множественные испытания, после которых корреспонденты заявляли, что на протяжении всего опыта они понимали, что находились в виртуальной реальности [11]. Исследование носит уникальный прогрессивный характер.

По мере расширения использования цифровизации общества будет существенно меняться деятельность человека как в реальной, так и в виртуальной среде. В основе этих изменений лежат преобразования, происходящие в цифровом сознании, цифровых отношениях и цифровой деятельности личности [4. С. 5].

Если рассматривать метавселенную как прототип реальности, то значит должны действовать нормы о правонарушениях и в виртуальной среде. Разбирая вопрос правовых аспектах подробнее, следует разобрать вопрос о деликтном праве. В настоящее время действует закон КоАП РФ Статья 5.61 «Оскорбление», в связи с которым уже сейчас можно привлечь лицо к ответственности за оскорбление в сети Интернет [12]. Пока метавселенные рассматриваются исключительно в связке с реальным миром, если законами или правилами среды не установлены какие-либо исключения [1. С. 8].

Присоединяемся к точке зрения авторов считающих, что мы можем отметить, что права человека должны соблюдаться в интерактивном режиме

точно так же, как и в физическом мире. Цифровые технологии предоставляют новые возможности для осуществления прав человека, но они слишком часто используются и для нарушения этих прав. Законодательству еще предстоит долгий путь совершенствования для полноценного регулирования правоотношений в метавселенных [2. С. 23].

Заключение. Внедрение метавселенных в реальную жизнь человека представляется прогрессивной идеей, не лишенной недостатков. Много будет зависеть от эффективной реализации каждого этапа внедрения и использования виртуальных пространств. Например, могут быть платные сервисы, доступные не всем гражданам, кроме того, сама метавселенная – дорогостоящая цифровая технология. Первоначально будут ограничены возможности использования VR-оборудования [3. С. 142].

Интеграция виртуальных миров и метавселенных в сферу юридического знания назрела и неизбежна. За последние два года практически каждый гражданин России стал свидетелем стремительной трансформации системы обеспечения прав граждан, которая произошла из-за пандемии, когда почти все перешли на удаленную работу, дистанционные способы оказания услуг, выполнения работ, вынесения судебных решений, получения документов. Метавселенные позволяют использовать новые возможности по передаче заявителю информации, например, наглядную демонстрацию с использованием специальных эффектов. Виртуализация также позволит эффективно отслеживать и планировать не только процесс расследования уголовного дела, но и судебного заседания с отслеживанием потраченного времени и роли каждого участника процесса в режиме реального времени. Фактически это означает появление решений, аналогичных системам мониторинга и планирования бизнеса (бизнес-аналитика).

Юриспруденция станет более эффективной, потому что для мозга человека, его нейронных связей, опыт пережитый в метавселенной или с ее использованием, не будет отличаться от пережитого в реальности, что позволяет его хорошо запомнить, сохранить и применять в дальнейших правоотношениях.

Таким образом, прежде чем внедрять активно метавселенные, нужно найти новый баланс между реальным и виртуальным. Виртуальный мир включает в себя гораздо больше, чем реальный, именно этот фактор прямо указывает на необходимость создания новой базы в области законодательного регулирования метавселенных.

ЛИТЕРАТУРА

1. Бегишев И. Р., Денисович В. В., Сабитов Р. А., Пасс А. А., Скоробогатов А. В. Уголовно-правовое значение метавселенных: коллизии в праве // Правопорядок: история,

- теория, практика. – 2023. – № 4 (39). – С. 58–62. – DOI: 10.47475/2311-696X-2023-39-4-58-62.
2. Бегишев И. Р., Жарова А. К., Громова Е. А., Залойло М. В., Филипова И. А., Шутова А. А. «Цифровой поворот» в юридических исследованиях // Журнал цифровых технологий и права. – 2024. – 2 (1). – С. 22–25. – DOI: <https://doi.org/10.21202/jdtl.2024.1>.
 3. Зайцева А. М. Правовые аспекты метавселенной / Традиции и новации в системе современного российского права Материалы XXII Международной научно-практической конференции молодых ученых Том 3 Международно-правовое направление Направление «иностранные языки» Междисциплинарное направление Москва Издательский центр Университета имени О. Е. Кутафина (МГЮА) 2023 // Секция «Метавселенная: философские, духовные и правовые проблемы и их решения». – 2023. – М. – 450 с.
 4. Лихачев Н. А. Нематериальное пространство как новая форма места совершения преступления: доктринальный аспект // Юридические исследования. – 2024. – № 4. – С. 1–8.
 5. Speech of the President of the Russian Federation V.V. Putin at the conference "Journey into the world of artificial intelligence" [Web resource]. – URL: <https://www.ntv.ru/video/2057923>.
 6. Experiments in Metaverse and Their Applications to Collaborative Projects: The Framework and Its Significance. 24th International Conference on Knowledge-Based and intelligent Information & Engineering Systems. – Tokyo, Japan.
 7. Forecast on cyber threats in the consumer segment for 2023 [Web resource]. – URL: <https://securelist.ru/consumer-threats-2023/106215/>.
 8. Kim E., Park, Y., & Jo, S. Educational Applications of Metaverse: Possibilities and Limitations. JEEHP (Journal For Educational Evaluation for Health Professions). – 2021. – 18 (32).
 9. Maslenko D. What is a metaverse and why is everyone talking about it [Web resource]. – URL: https://trends.rbc.ru/trends/industry/61449fa8_9a7947159f1df418.
 10. Open Challenges. – URL: <https://ieeexplore.ieee.org/stamp/stamp.jsp?tp=&arnumber=9667507>, VOLUME 10 (2022).
 11. Statistics of visits to the Fortnite [Web resource]. – URL: metaverse: <https://activeplayer.io/fortnite/>; Statistics of visits to the Roblox [Web resource]. – URL: metaverse: <https://activeplayer.io/roblox/>.
 12. Speech of the President of the Russian Federation V.V. Putin at the conference "Journey into the world of artificial intelligence" [Web resource]. – URL: <https://www.ntv.ru/video/2057923>.