

Денисович В. В.

**ВИРТУАЛЬНЫЕ МИРЫ КАК ОБЪЕКТ УГОЛОВНО-ПРАВОВОЙ ОХРАНЫ**

Denisovich V. V.

**VIRTUAL WORLDS AS AN OBJECT OF CRIMINAL LAW PROTECTION**

Цифровые технологии являются, несомненно, шагом вперед в развитии человечества. От того как будут использованы те или иные продукты, будет зависеть качество жизни человека. Искусственный интеллект и его внедрение в повседневные процессы жизнедеятельности людей позволяют улучшить благосостояния и расширить возможности каждого из нас, однако не все действия с технологиями могут быть безопасны и не все риски пока просчитаны человеком. Так, в частности, до сих пор остается малоизученной темой использование VR-технологий в реализации возможностей человека. Виртуальная среда позволяет с помощью цифровых аватаров расширить круг общественных отношений, в которых мы участвуем, усилить технологические возможности людей. Однако не все правовые последствия применения этой технологии учтены, поскольку в виртуальном мире участвует цифровой двойник, а не сам человек. Представленная статья посвящена вопросам правового обоснования введения в теорию уголовного права понятия виртуальный мир и виртуальная среда, что позволит защитить человека от преступного посягательства в будущем.

**Ключевые слова:** цифровой мир, виртуальный мир, метавселенная, метagalactica, цифровые технологии, уголовное право, преступление, аватар

*Digital technologies are undoubtedly a step forward in the development of mankind. The quality of a person's life will depend on how certain products are used. Artificial intelligence and its implementation into the daily processes of human life can improve the well-being and expand the capabilities of each of us, however, not all actions with technology can be safe and not all risks have yet been calculated by a person. So, in particular, the use of VR technologies in realizing human capabilities still remains a little-studied topic. The virtual environment allows using digital avatars to expand the range of public relations in which we participate, to strengthen the technological capabilities of people. However, not all the legal consequences of using this technology have been taken into account, since a digital double is involved in the virtual world, and not the person himself. The presented article is devoted to the issues of legal justification for the introduction of the concept of virtual world and virtual environment into the theory of criminal law, which will protect a person from criminal encroachment in the future*

**Keywords:** digital world, virtual world, metaverse, metagalaxy, digital technologies, criminal law, crime, avatar

54

Уголовно-правовые  
науки

VR-технологии в современной реальности занимают свое достаточно большое пространство в жизни человека, что обусловлено рядом социально-психологических, терминологических, демографических и иные аспектов. Это социально активная форма досуга взрослых людей

различных возрастов, которая стала интересна и подросткам. Одной из привлекательных наиболее привлекательных черт такой формы общения в виртуальной среде является использование цифрового двойника человека, который может быть любим, с абсолютной вариацией

свойств и качеств, невозможных в реальной жизни.

Если рассматривать категориально-понятий аппарат виртуальной среды, в которой может находиться человек с использованием цифровых аватаров [4. С. 7], кто возникает плюрализм терминов и определений, которые требуют систематизации и уточнений. В частности необходимо определиться с такими категориями как: «виртуальное пространство», «виртуальная среда», «метасреда», «метапространство», «метавселенная», «метagalлактика», «протогаллактика» и т. д. Необходимость в систематизации данных понятий обоснована тем, что при реализации правомочий субъекта неизбежно возникает вопрос о месте реализации этих правомочий, территории правоприменения.

С точки зрения С. А. Белозерова «виртуальный мир» — постоянно генерируемый серверной частью массового многопользовательского сетевого приложения обширная трехмерная территория (или связанная телепортами система дополняющих друг друга территорий), наполненная многопользовательской квазиматериальной обитаемой виртуальной средой, предоставляющей широкие возможности производительного труда и аватар-опосредованной жизнедеятельности [1. С. 54]. Как показывают научные исследования в области цифровых технологий, суть общественных отношений в условиях виртуальной среды сводится к тому, что человек не просто «играет» в симулятор, вкладывая денежные средства в объекты виртуального мира, а проживает жизнь с использованием цифрового двойника в условиях среды, которая ему комфортна. По данным криминологических исследований за 2019–2023 год средний возраст людей, использующих виртуальные пространства для удовлетворение базовых психологических потребностей, варьируется от 25–30 лет [5]. В виртуальных мирах оказываются услуги, совершаются сделки, происходит денежный оборот, совершаются правонарушения.

Для классификации виртуальных миров и создающих их приложений используют аббревиатуры MMOA, MMO, MMORPG, RP, PvP и PvE и т. д. Существует несколько сотен приложений, чьи виртуальные территории так или иначе по своим технологическим характеристикам отвечают признакам виртуального мира (Geel, 2014) [1. С. 37]. Наиболее популярными среди них являются: World of Warcraft (WoW) — порядка 10 млн пользователей по всему миру;

Aion около 3 млн пользователей; Lineage (I и II) — 2 млн; Star Wars: The Old Republic — 2 млн; RuneScape — 1,5 млн; Second Life — 1 млн. Общее количество только официально зарегистрированных активных пользователей таких миров на начало 2022 г. превышало 22 млн. Такие виртуальные миры привлекают пользователей высоким уровнем технического исполнения, большой разновидностью виртуальных предметов, с которыми можно осуществлять различные действия и упростить оборот. Цифровые аватары свободно общаются как вербально, так и не вербально. Сами по себе виртуальные миры в современной обработке позволяют облегчить жизнь пользователя, который может и не обладать специальными техническими познаниями, быть старшей возрастной категории, иметь ограничения здоровья.

Согласно толковому словарю русского языка слово «виртуальный» означает: способный, возможный, условный, тот, который не существует реально, способный возникнуть при наличии определенных условий, может возникнуть потенциально [3].

Если рассматривал термины IT-сферы: виртуальны — «созданный посредством программного обеспечения или компьютерных сетей» [6]. В соответствии с семантикой русского языка «виртуальный» — тот, который в действительности не существует. Для романо-германской языковой группы — тот, который отличается от нормативного, выполняет его основные функции [7].

Если рассмотреть правила юридической техники уголовного права и уголовного закона, то вводя в оборот термины «виртуальный мир», «виртуальная среда» как объект уголовно-правовой охраны, необходимо уточнить, что для правильного понимания и глубокого анализа будущего законодательства следует признать, что все термины и словосочетания с использованием «виртуальный» нельзя оценивать как иллюзорный и не существующий [7]. Это вполне реальные материальные объекты, которые могут быть истолкованы с точки зрения права.

В цифровой сфере виртуальный объект, когда он генерируется компьютерной программой, существует реально, хотя и в нематериальной ипостаси. Суть же и назначение такого виртуального объекта в целом остаются соответствующими его именованию. Этот объект может стать объектом посягательства и подлежит охране, также подлежит уголовно-правовой охране и цифровой аватар человека.





Термин *virtual world* употребляется в нескольких ключевых значениях. Впервые такое словосочетание стали использовать в 1990-х годах, когда появилась потребность обозначить виртуальную среду для большого количества пользователей разных возрастов [8]. В этом значении *virtual world* — в переводе на русский язык — это мир виртуального, это своеобразная сфера явлений. В более поздний период развития учения о цифровых технологиях появились более совершенные понятия о цифровых продуктах, более емкие терминологические категории [10].

Универсальным считается предложение С. А. Белозерова. Виртуальный мир — постоянно генерируемая серверная часть, которая используется в массовых масштабах в сетевых приложениях. Также автор отмечает, что необходимо учитывать признак трехмерности, использование телепортов, систему дополняющих друг друга территорий. Виртуальная среда — это многопользовательская среда, которая не отличается в большинстве своем от материального мира. В условиях материальной среды с помощью цифрового аватара человека можно осуществлять обычную жизнедеятельность и участвовать в классических общественных отношениях [10].

Виртуальные миры, какой вид бы мы не рассматривали, обитаем, социально обусловлены. Именно критерий необходимости реализации потребностей человека позволяет использовать аватаров в таких виртуальных пространствах и защищать их от внешних посягательств. Однако в праве нет четкого механизма защиты и охраны цифровых двойников человека.

Необходимо так же учесть свойство квазиматериальности: внешняя схожесть с материальной природной и технологической средой, но и реакция составляющих ее виртуальных объектов на внешнее воздействие.

При анализе любого объекта исследования зачастую возникает вопрос о его месте в системе общественных отношений, его значимости для системы и отрасли права. Поскольку человек уже использует

VR-пространства для реализации своих возможностей, объективным считается признать включение в систему общественных отношений уголовно-правового характера виртуальных пространств и миров. Все, что происходит с помощью цифровых технологий виртуального пространства носит вполне материальные очертания и реальное воплощение. Разработчик и пользователь может в режиме реального времени изменить форму и содержание объектов, находящихся в виртуальной среде, что приведет к изменению сути правоотношения.

Говорить о том, что виртуальная среда — это иллюзия в современных условиях является некорректным. Человек использует реальные механизмы реализации своих правомочий с помощью VR-технологий и нуждается в защите этих прав. Субъекту права необходимо, чтобы объекты использовались по назначению, были узнаваемыми, могли быть идентифицированы и защищены от внешних посягательств, а если посягательство и было совершено, то нарушенное право было восстановлено. Использование специальных VR-очков или шлема позволяет упростить технологию использования виртуальной среды, механизм попадания в нее. Эффект присутствия достигается очень быстро, человек быстро переносится в условия, которые ему удобны и интересны. Однако за этой скоростью скрывается ряд рисков, которые он может не заметить либо отнестись к ним легкомысленно или небрежно. Человек ничего не делает физически, не причиняет вред второму участнику общественного отношения руками, все происходит опосредованно, с использованием технических средств, причем очень быстро (достаточно нажатия одной кнопки). С точки зрения анализа объективной стороны состава преступления это обстоятельство может быть существенным для признания факта самого преступного деяния. Виртуальная среда и виртуальное пространство требует повышенного внимания к себе со стороны человека, относится к нему поверхностно и неосторожно может негативно сложиться на перспективе развития цифровых технологий в целом.

### Литература

1. Белозеров С. А. Виртуальные миры MMORPG: Часть I. Определение, описание, классификация // Психология. Журнал высшей школы экономики. 2015. Т. 12. № 1. С. 54.
2. Белозеров, С. А. Аватар-опосредованная деятельность и виртуальные миры. Дистанционное и виртуальное обучение. М., 2014. С. 37–52.
3. Кузнецова, С. А. (Ред.). (2009). Большой толковый словарь русского языка. СПб.: Норинт. Статистика WoW. (2014). Режим доступа: <http://media.wow-europe.com/infographic/ru/world-of-warcraft-infographic.html>.

4. Филипова И. А. Создание метавселенной: последствия для экономики, социума и права // *Journal of Digital Technologies and Law*. 2023. Т. 1, № 1, С. 7–32. <https://doi.org/10.21202/jdtl.2023.1>
5. Burn, A., & Carr, D. (2003). Signs from a strange planet: Role play and social performance in Anarchy Online. In *COSIGN Proceedings 2003, 3rd Conference on Computational Semiotics for Games and New Media* (pp. 14–21). Retrieved from <http://doc.baidu.com/view/518d53e8998fcc22bcd10db4.html>.
6. Debeauvais, T., Nardi, B. A., Lopes, C. V., Yee, N., & Ducheneaut, N. (2012). 10,000 gold for 20 dollars: an exploratory study of World of Warcraft gold buyers. In *IFDG '12 Proceedings of the International Conference on the Foundations of Digital Games* (pp. 105–112). New York. doi:10.1145/2282338.2282361.
7. Schiano, D. J., Nardi, B., Debeauvais, T., Ducheneaut, N., & Yee, N. (2011). A new look at World of Warcraft's social landscape. In *6th International Conference on the Foundations of Digital Games*. doi:10.1145/2159365.2159389
8. Williams, D., Kennedy, T. L. M., & Moore, R. J. (2011). Behind the avatar: The patterns, practices, and functions of role playing in MMOs. *Games and Culture*, 6(2), 171–200. doi:10.1177/155541201036498/
9. Yee, N., Bailenson, J. N., Urbanek, M., Chang, F., & Merget, D. (2007). The unbearable likeness of being digital: The persistence of nonverbal social norms in online virtual environments. *CyberPsychology and Behavior*, 10, 115–121. doi:10.1089/cpb.2006.9984.
10. Yee, N., Bailenson, J. N., & Ducheneaut, N. (2009). The Proteus Effect: Implications of transformed digital self-representation on online and offline behavior. *Communication Research*, 36(2), 285–312. doi:10.1177/0093650208330254.

## References

1. Belozеров S. A. Virtual worlds MMORPG: Part I. Definition, description, classification // *Psychology. Journal of the Higher School of Economics*. 2015. Т. 12. № 1. С. 54.
2. Belozеров, S. A. Avatar-mediated activity and virtual worlds. *Distant and virtual learning*. М., 2014. С. 37–52.
3. Kuznetsova, S. A. (Ed.). (2009). *Big explanatory dictionary of the Russian language*. SPb.: Norint. WoW Statistics. (2014). Access mode: <http://media.wow-europe.com/infographic/ru/world-of-warcraft-infographic.html>.
4. Filipova I. A. Creating the Metaverse: Consequences for Economy, Society, and Law. *Journal of Digital Technologies and Law*, 2023, 1(1), 7–32. <https://doi.org/10.21202/jdtl.2023.1>
5. Burn, A., & Carr, D. (2003). Signs from a strange planet: Role play and social performance in Anarchy Online. In *COSIGN Proceedings 2003, 3rd Conference on Computational Semiotics for Games and New Media* (pp. 14–21). Retrieved from <http://doc.baidu.com/view/518d53e8998fcc22bcd10db4.html>.
6. Debeauvais, T., Nardi, B. A., Lopes, C. V., Yee, N., & Ducheneaut, N. (2012). 10,000 gold for 20 dollars: an exploratory study of World of Warcraft gold buyers. In *IFDG '12 Proceedings of the International Conference on the Foundations of Digital Games* (pp. 105–112). New York. doi:10.1145/2282338.2282361.
7. Schiano, D. J., Nardi, B., Debeauvais, T., Ducheneaut, N., & Yee, N. (2011). A new look at World of Warcraft's social landscape. In *6th International Conference on the Foundations of Digital Games*. doi:10.1145/2159365.2159389
8. Williams, D., Kennedy, T. L. M., & Moore, R. J. (2011). Behind the avatar: The patterns, practices, and functions of role playing in MMOs. *Games and Culture*, 6(2), 171–200. doi:10.1177/155541201036498/
9. Yee, N., Bailenson, J. N., Urbanek, M., Chang, F., & Merget, D. (2007). The unbearable likeness of being digital: The persistence of nonverbal social norms in online virtual environments. *CyberPsychology and Behavior*, 10, 115–121. doi:10.1089/cpb.2006.9984.
10. Yee, N., Bailenson, J. N., & Ducheneaut, N. (2009). The Proteus Effect: Implications of transformed digital self-representation on online and offline behavior. *Communication Research*, 36(2), 285–312. doi:10.1177/0093650208330254.

## Сведения об авторе

**ДЕНИСОВИЧ Вероника Владимировна**, кандидат юридических наук, доцент, старший научный сотрудник Научно-исследовательского института цифровых технологий и права Казанского инновационного университета имени В. Г. Тимирязова (Казань, Россия). E-mail: [LtybctyejV1984@yandex.ru](mailto:LtybctyejV1984@yandex.ru)

**DENISOVICH Veronika Vladimirovna**, Candidate of Law, Associate Professor, Senior Researcher at the Scientific Research Institute of Digital Technologies and Law of the Kazan Innovative University named after V. G. Timiryasov (Kazan, Russia). E-mail: [LtybctyejV1984@yandex.ru](mailto:LtybctyejV1984@yandex.ru)

