

Петров П. К., Денисович В. В.

## ПРЕСТУПНОСТЬ В ВИРТУАЛЬНОМ ПРОСТРАНСТВЕ: КРИМИНОЛОГИЧЕСКАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА

Petrov P. K., Denisovich V. V.

## CRIME IN VIRTUAL SPACE: CRIMINOLOGICAL CHARACTERIZATION

*В статье представлены и проанализированы правовые основы понимания категории «метапреступность» виртуальных пространств. Авторы отмечают, что метапреступность своими корнями уходит в основы общей теории криминологии, теории происхождения преступности в целом. Рассматриваются детерминанты преступлений в виртуальных пространствах, а также исторические предпосылки возникновения деликтов в виртуальной среде.*

**Ключевые слова:** виртуальные миры, метавселенные, преступность, место совершения преступления, криминологические показатели.

*The article presents and analyzes the legal basis for understanding the category of “meta-crime” of virtual spaces. The authors note that meta-crime has its roots in the foundations of the general theory of criminology, the theory of the origin of crime in general. Determinants of crime in virtual spaces, as well as historical prerequisites for the emergence of torts in the virtual environment are considered.*

**Keywords:** virtual worlds, meta-universes, crime, crime scene, criminological indicators.

Понятие «киберпреступности», юридическое толкование данного термина сформировалось в 50-х годах прошлого века. Правовая защита данных была возможна и эффективна в связи с достаточно низкой распространённостью машинного способа обучения и малоэффективным использованием персональных компьютеров. Чем больше человек использует цифровые технологии, тем больше риск возникновения преступлений в цифровом пространстве.

Исторически киберпреступность и киберпреступления, в том числе преступления в виртуальном пространстве уходят корнями в прошлое. Основная причина таких преступных деяний и мотив кроется в самом желании человека проникнуть в закрытый информационный ресурс и получить ту информацию, к которой он доступ не имеет. Цель не всегда носит абсолютно преступный характер, иногда это может быть спровоцировано интересом человека заглянуть в ту сферу, к которой он отношения не имеет. Любопытство че-

ловека, его естественная потребность знать больше подталкивает к совершению действий девиантного характера. Первым этапом в становлении киберпреступности и началом ее изучения в уголовно-правовой науке следует считать появление вирусных и вредоносных программ, которые представляют собой один из основных инструментов совершения киберпреступления, но говорить о метапреступлениях пока рано.

Вторым этапом на пути становления отдельного вида преступности, который следует профилировать и предупреждать можно считать массовое использование различных видов кибератак и формирование целого спектра киберугроз, которые с каждым годом становятся все сложнее (фишинг, социальная инженерия, вредоносные программы и DDoS-атаки, чтобы проникнуть в системы и украсть информацию или нанести ущерб человеку).

На данном этапе формируются уникальные способы совершения преступлений в условиях метасреды, которые не про-



писаны как способ совершения преступления по объективной стороне состава преступления, но причиняющие вред человеку как моральный так и материальный [3. С. 857].

Метапреступность — это форма противоправного поведения, связанная с использованием компьютеров, сетей и цифровых технологий. Метапреступники могут совершать различные преступления, такие как несанкционированное проникновение в метавселенную, мошенничество, кража личных данных и распространение недостоверной информации.

Метапреступность может иметь серьезные последствия для отдельных лиц, организаций и даже правительств. Это может привести к утечке чувствительной информации, финансовым потерям, нарушению конфиденциальности и даже нанести физический ущерб. Метапреступность также подрывает доверие в цифровом пространстве и может иметь долгосрочные последствия для потерпевших.

В 2018 г. с использованием специальных очков, обеспечивающих хорошую визуализацию в условиях метавселенной, появилась возможность войти в цифровую среду и в целом сделать там все, что человек захочется с помощью его аватара (цифрового двойника). Поскольку по данным 2024 г. нет аналитических свободных данных по криминологическим показателям киберпреступности и преступности в метавселенных, которые ежедневно используются человеком (40 минут в день)<sup>1</sup>, то следует лишь предположить, что преступления, совершаемые в метавселенной, имеют общие черты с обычной киберпреступностью. Например, и те, и другие связаны с различными видами незаконной деятельности, происходящей онлайн или в виртуальных пространствах. По мере совершенствования технологий эти преступления также становятся более глобальными и анонимными. Это делает практически невозможным поимку преступников. Приведенное выше утверждение нуждается в апробации и подкреплении данными, которые крайне необходимо для всего научного сообщества криминологов и цифровиков.

Киберпреступность и метапреступность отличаются друг от друга. Одним из существенных отличий необходимо признать факт погружения в виртуальную среду с помощью специального оборудования

<sup>1</sup> <https://holographica.space/articles/zucks-big-game/> (дата обращения: 20.12.2024).

с целью совершить кибератаку. Если же речь идет о реальном мире, то преступник никуда не погружается, он использует обычное реальное пространство и технику и пространственно находится в реальности. Для уголовно-правовой квалификации необходимо будет указать, где совершено преступление: в метавселенной, в какой метавселенной. Принцип виртуальности следует описать в рамках теории уголовного права, чтобы норма имела описательный законченный характер.

Существенное влияние на формирование метапреступности оказало погружение в метaprостранство. Человек стремится попасть в виртуальную среду отчасти потому, что там можно все то, чего нельзя в реальной жизни, можно чувствовать и делать то, что невозможно в реальном мире. Именно этот фактор представляет собой угрозу.

Погружение достигается с помощью ряда сенсорных техник в наушниках, включая визуальные, звуковые и тактильные (прикосновения). Это создает ощущение пространственного присутствия, которое позволяет пользователю воспринимать виртуальное пространство как реальное. Это означает, что негативные переживания, такие как сексуальное насилие и домогательства, также кажутся реальными<sup>2</sup>.

Если постоянно не фиксировать свои взаимодействия в метавселенной с помощью гарнитуры, важные свидетельства этого неприятного взаимодействия не будут зафиксированы. Некоторые компании создали средства контроля за пользователями, такие как защитный пузырь, который может быть активирован вокруг аватара. Однако пока нет достаточных исследований, чтобы узнать, эффективны ли они.

В 2022 году исследователи из Центра противодействия цифровой ненависти провели 11 часов 30 минут записи взаимодействий пользователей с помощью гарнитуры Meta Oculus в популярном VRChat. Они обнаружили, что пользователи, включая детей, сталкиваются с оскорбительным поведением примерно каждые семь минут [2].

Травля и сексуальные домогательства также были широко распространены, и несовершеннолетними часто манипулировали, заставляя использовать расистские оскорбления и продвигать

<sup>2</sup> <https://dzen.ru/a/Z3H1HZw91QFdgdh2> (дата обращения: 20.10.2024).





экстремистские идеи. Сексуальные домогательства, насилие, причинение ущерба в метавселенной — одна из многих проблем безопасности.

Влияние метавселенных на цифровизацию носит очевидный характер: ускоряются процессы получения образования в любой форме, его качество и усвоение отдельных компонентов; расширяется сфера культурного обмена, появляется возможность преодолеть кросскультурный конфликт, исследовать культуру разных стран мира, провести дипломатические переговоры быстро по принципу «здесь и сейчас»; значительно ускоряются процессы в сфере оказания услуг и оформления договоров, улучшается качество связи; сокращаются расходы; повышается уровень жизни людей с ограниченными возможностями, а также тех людей, у которых есть сложности в общении из-за особенностей характера; решается вопрос безработицы, появляются новые специальности для людей смежных специальностей, в том числе гуманитарных специальностей; решаются проблемы коммуникативного общения.

Есть ряд вопросов, которые требуют решения: разработка VR-шлемов с высоким технологическим разрешением, простые в использовании, перчатки и очки; разработка функций голосового ввода человека в метавселенную; необходимо повысить уровень и качество применения норм морали и этики в процессе использования метавселенных, т. к. во время нахождения в виртуальном пространстве используется цифровой аватар человека; следует защитить детей и подростков, а также иные уязвимые категории граждан, которые менее всего могут быть бдительны при использовании метавселенных в своих целях.

Метавселенные представляют собой совершенно новый качественный уровень развития цифрового общества, который остро нуждается в правовой регламентации своего существования, создании кодекса этики поведения внутри метавселенной, разработке норм права для отраслевого законодательства внутри каждого развитого государства.

Криминологическое исследование метапреступности основано на концепции социологического подхода, когда суть самой преступности исходит из основных характеристик общества и происходящих в нем процессов. Не следует отрицать и влияние биологических факторов на раз-

витие преступности, поскольку, как уже было отмечено, в самом человеке, его психологии заложено стремление раскрыть все, тайное и неизвестное, это элементарное любопытство [1]. Для метапреступности необходимо определиться, где все-таки совершается преступление, какой охват территории будет иметь криминологическое значение.

Если рассматривать психологическую теорию происхождения преступности, в которой также есть свои доктринальные положения, определяющие механизм возникновения тех или иных преступных деяний в виртуальной среде, то очевидным становится следующий тезис: человеку психологически комфортно находиться в виртуальном пространстве и совершать действия, которые носят общественно опасный характер метaprостранстве, поскольку он ничем и никем не ограничен. Цифровой аватар создается по образу и подобию человека, метавселенная программируется и «нарисована» также, как пожелает человек. Все зависит от уровня технологической оснащенности разработчика, качества интернета и воображения людей. Именно этот фактор является основным провоцирующим аспектом совершения преступления, т. к. нет ни внешних, ни внутренних ограничений такого поведения.

Прежде чем сформировать картину детерминант и предпосылок к совершению преступлений в метавселенных, отдельно представляется необходимым остановиться на том, что любая трехмерная среда, созданная по образу и подобию представлений человека и его пожеланиям, в которой он исполняет свои мечты и пожелания, например Apple Vision Pro (Австралия) — потенциально опасное пространство. В условиях метавселенной находится цифровой двойник, который также создан согласно пожеланиям обычного человека со своими страхами, надеждами, стереотипами, пожеланиями и, в том числе мотивами и целями, которые входят в характеристику субъективной стороны состава преступления.

Аватар (цифровой двойник) подчиняется воле человека, он создан таким образом, что его действия и поведение в виртуальном пространстве соответствует пожеланиям «хозяина», таким образом, происходит «перенос» поведения человека с его установками, не всегда позитивно характеризующимися, на те объекты, которые уже существуют в метасреде и при-

водят к совершенно очевидным последствиям

В настоящее время метавселенная постепенно становится основным компонентом промышленных и коммерческих процессов по всему миру. Хотя многие вопросов остается много, и некоторые из них вырисовываются все больше в приоритетах правительства и корпоративного сектора разных стран, тем не менее, у Metaverse есть высокие шансы реорганизовать компании, отрасли, национальные экономики и даже масштабные инициативы экономического регионализма.

Вероятно, рынок Metaverse, а также различные инструменты, связанные с Metaverse, будут активно развиваться в Юго-Восточной Азии, поскольку прави-

тельства и компании государств Юго-Восточной Азии смотрят на Metaverse благосклонно. В то же время есть несколько ключевых вопросов, требующих согласования на уровне государства участников международного сотрудничества. В настоящее время Metaverse постепенно становится одним из основных компонентов промышленных и коммерческих процессов по всему миру. Хотя многие вопросов остается много, и некоторые из них вырисовываются все больше в приоритетах правительства и корпоративного сектора разных стран, тем не менее, у метавселенной есть высокие шансы реорганизовать компании, отрасли, национальные экономики и даже масштабные инициативы экономического регионализма.

### Литература

1. Craigen D. Defining Cyber Security / D. Craigen, N. Diakun-Thibault, R. Purse // Technol. Innov. Manag. Rev. — 2014. — 4. — P. 13–21. — DOI: 10.22215/timreview/835
2. Original link: <https://www.bbc.com/news/technology-59937610> (дата обращения: 20.10.2024).
3. Чонг, Б. Ч. Развитие ИИ-аватаров: правосубъектность, права и обязанности в развивающейся метавселенной / Б. Ч. Чонг // Журнал цифровых технологий и права. 2024;2(4):857–885. <https://doi.org/10.21202/jdtl.2024.42>. EDN: FNENMX
4. Дремлюга, Р. И. Преступность 4.0. / Р. И. Дремлюга. — М.: Инфотропик, 2024. — 340 с.
5. Залоило, М. В. Искусственный интеллект в праве / М. В. Залоило. — М.: Инфотропик, 2021. — 132 с.
6. Колчевский, И.Б., Бицадзе, Г. Э. Преступления в сфере информационных технологий: понятие, структура / И. Б. Колчевский, Г. Э. Бицадзе // Научный портал МВД России. — 2021. — № 2 (54). — С. 40–47.
7. Киберпреступность: криминологический, уголовно-правовой, уголовно-процессуальный и криминалистический анализ / науч. ред. И. Г. Смирнова; отв. ред. О. А. Егерева, Е. М. Якимова. — М., 2016. — 400 с.
8. Лебедев, С.Я., Джафарли, В. Ф. Цифровое уголовное право / С. Я. Лебедев, В. Ф. Джафарли. — М.: Проспект, 2024. — 392 с.

### References

1. Craigen D. Defining Cyber Security / D. Craigen, N. Diakun-Thibault, R. Purse // Technol. Innov. Manag. Rev. — 2014. — 4. — P. 13–21. — DOI: 10.22215/timreview/835
2. Original link: <https://www.bbc.com/news/technology-59937610> (дата обращения: 20.10.2024). Chong, B.C.. The development of AI avatars: Legal personality, rights and duties in the developing meta-universe / B. C. Chong. Chong // Journal of Digital Technology and Law. 2024;2(4):857–885. <https://doi.org/10.21202/jdtl.2024.42>. EDN: FNENMX
3. Dremlyuga, R. I. Criminality 4.0. / R. I. Dremlyuga. — Moscow: Infotropic, 2024. — 340 с.
4. Zaloilo, M. V. Artificial intelligence in law / M. V. Zaloilo. — Moscow: Infotropic, 2021. — 132 с.
5. Kolchevsky, I.B., Bitsadze, G. E. Crimes in the sphere of information technologies: concept, structure / I. B. Kolchevsky, G. E. Bitsadze // Scientific portal of the Ministry of Internal Affairs of Russia. — 2021. — № 2 (54). — С. 40–47.
6. Cybercrime: criminological, criminal-legal, criminal-procedural and criminalistic analysis / scientific. ed. I. G. Smirnova; ed. by O. A. Egereva, E. M. Yakimova. — M., 2016. — 400 с.
7. Lebedev, S.Ya., Jafarli, V. F. Digital criminal law / S.Ya. criminal law / S. Y. Lebedev, V. F. Dzhafarli. — Moscow: Prospect, 2024. — 392 с.



### Сведения об авторах

**ПЕТРОВ Павел Константинович**, кандидат юридических наук, доцент кафедры уголовного и уголовно-исполнительного права; криминологии юридического института ФГАОУ ВО «Южно-Уральский государственный университет (национальный исследовательский университет)».

**PETROV Pavel Konstantinovich**, PhD in Law, Associate Professor of the Department of Criminal and Penal Enforcement Law; Criminology at the Law Institute of the Federal State Budgetary Educational Institution of Higher Education "South Ural State University (National Research University)".

**ДЕНИСОВИЧ Вероника Владимировна**, кандидат юридических наук, доцент, доцент кафедры международных отношений, политологии и регионоведения института лингвистики и перевода ФГАОУ ВО «Южно-Уральский государственный университет (национальный исследовательский университет)» (Челябинск); старший научный сотрудник Научно-исследовательского института цифровых технологий и права Казанского инновационного университета имени В. Г. Тимирязова (Казань).

**DENISOVICH Veronika Vladimirovna**, PhD in Law, Associate Professor, Associate Professor of the Department of International Relations, Political Science and Regional Studies at the Institute of Linguistics and Translation of the South Ural State University (National Research University) (Chelyabinsk); Senior Researcher at the Scientific Research Institute of Digital Technologies and Law of the Kazan Innovation University named after V. G. Timiryasov (Kazan).

