

В. В. Денисович,
кандидат юридических наук, доцент,
Казанский инновационный университет имени В. Г. Тимирязева,
Южно-Уральский государственный университет
(национальный исследовательский университет)

КРИМИНОЛОГИЧЕСКОЕ ИЗМЕРЕНИЕ МЕТАВСЕЛЕННЫХ

Аннотация. Использование цифровых технологий и внедрение WEB 3.0, признание необходимости использования трехмерного Интернета для насущных потребностей человека обусловили необходимость изменить существующие институты и системы права. Виртуальная реальность перестает быть только футурологической темой для обсуждения. Современные профессиональные сообщества нуждаются в новом видении механизмов правового регулирования общественных отношений в трехмерном пространстве, поскольку оно не только давно существует, но в нем уже есть правоотношения, которые влекут сложные группы правовых отношений, которые могут как помочь человеку в решении его целей и задач, так и навредить. В статье представлен анализ основных криминологических рисков, которые могут повлиять на формирование криминологических показателей преступности в Российской Федерации в будущем, а также повысить уровень социальной напряженности в обществе.

Ключевые слова: метавселенные, криминологические риски метавселенных, виртуальное пространство, цифровой аватар человека, метагаллактики, криминологические риски, цифровые технологии

THE CRIMINOLOGICAL DIMENSION OF META-UNIVERSES

Abstract. The use of digital technologies and the introduction of WEB 3.0, the recognition of the need to use the three-dimensional Internet for pressing human needs has made it necessary to change the existing institutions and systems of law. Virtual reality ceases to be only a futurological topic for discussion. Modern professional communities need a new vision of the mechanisms of legal regulation of social relations in three-dimensional space, since it has not only existed for a long time, but there are already legal relations in it, which entail complex groups of legal relations that can both help and harm a person in solving his goals and objectives. The article presents an analysis of the main criminological risks that may affect the formation of criminological indicators of crime in the Russian Federation in the future, as well as increase the level of social tension in society.

Keywords: metavillages, criminological risks of metavillages, virtual space, human digital avatar, metagalactics, criminal risks, digital technologies

Введение. Неоднократно в теории обсуждалось, что метавселенная пока не имеет четких правовых границ. 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, так как ряд вопросов просто на просто исчезнет из сферы правового регулирования, так как 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 метавселенной. 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.

Основная часть. 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 подтверждение обоснованности и особой важности исследований метавселенных в современной реальности цифрового права России обратимся к статистическим данным. Сколько времени вы проводите каждый день прикованными 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).

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 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.

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 самопрограммируемые метавселенные, которые не поддаются воле человека. Необходимо также определиться с тем, зависит ли метавселенная от своего создателя.

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 «жив». Необходимо определиться, как применять санкцию к аватару, если сроки привлечения к ответственности в реальной виртуальной жизни не совпадают. Необходимо предусмотреть нормы, согласно которым человек может отследить, какие санкции применяются к его аватару на основе социального инжиниринга, но при этом понимать, как это сказывается на его физическом состоянии.

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].

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.

Список литературы

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.
2. Бегишев И. Р., Жарова А. К., Громова Е. А., Залоило М. В., Филипова И. А., Шутова А. А. «Цифровой поворот» в юридических исследованиях // Journal of Digital Technologies and Law. 2024. Т. 2, № 2 (1). С. 22–25.
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: Секция «Метавселенная: философские, духовные и правовые проблемы и их решения». Москва: Издательский центр Университета имени О. Е. Кутафина (МГЮА), 2023. 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> (дата обращения: 05.08.2024).
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/> (дата обращения: 05.08.2024).
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/61449fa89a7947159f1df418>
10. Open Challenges. URL: <https://ieeexplore.ieee.org/stamp/stamp.jsp?tp=&arnumber=9667507>, VOLUME 10 (2022) (дата обращения: 05.08.2024).
11. Statistics of visits to the Fortnite [Web resource]. URL: <https://activeplayer.io/fortnite/>; Statistics of visits to the Roblox [Web resource]. URL: [metaverse: https://activeplayer.io/roblox](https://activeplayer.io/roblox) (дата обращения: 05.08.2024).

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> (дата обращения: 05.08.2024).

Д. Е. Дроздов,

кандидат юридических наук,

Калужский государственный университет имени К. Э. Циолковского

ЦИФРОВЫЕ СРЕДСТВА ПРЕДУПРЕЖДЕНИЯ ПРЕСТУПНОСТИ

Аннотация. Статья посвящена исследованию цифровой преступности, зафиксированной в официальной статистике как преступления, совершенные с помощью информационно-коммуникационных технологий или в области компьютерной информации. Отмечается рост количества зарегистрированных преступлений, что указывает на вероятный дальнейший рост в будущем. Также представлены данные об увеличении числа пользователей Интернета и времени, проводимого ими в сети. Определены некоторые субъекты предупреждения цифровой преступности. Предложены комплексные меры с повышением роли государственных органов.

Ключевые слова: преступность, Интернет, профилактика, статистика, меры предупреждения, субъекты профилактики, объекты профилактики

DIGITAL CRIME PREVENTION TOOLS

Abstract. The article is devoted to the study of digital crime, recorded in official statistics as crimes committed using information and communication technologies or in the field of computer information. There has been an increase in the number of reported crimes, which indicates a likely further increase in the future. Data on the increase in the number of Internet users and the time they spend online are also presented. Some subjects of digital crime prevention have been identified. Comprehensive measures have been proposed, with an increased role for government agencies.

Keywords: crime, Internet, prevention, statistics, prevention measures, subjects of prevention, objects of prevention

Введение. Согласно Единому годовому отчету VK за 2023 год, средняя дневная аудиторная нагрузка на сервисы компании составляла 76 миллионов пользователей (+13% к предыдущему году). В четвертом квартале 2023 года месячная аудитория составляла 87,7 миллиона пользователей России в месяц [1]. В соответствии с данными обзора российского IT-рынка за 2023 год среднее число пользователей в России составляет 102,7 миллиона человек. 84% населения пользуется Интернетом, а 83% делает это ежедневно [2]. Фактически различными интернет-технологиями пользуется подавляющее большинство населения государства.

Основная часть. Статистические данные позволяют спрогнозировать увеличение числа пользователей и времени, проводимом в Сети, на ближайшие