

Научная статья
УДК 340
doi: 10.17223/15617793/518/25

Обеспечение правопорядка в виртуальной цифровой среде: теоретико-правовые аспекты

Алексей Игоревич Овчинников^{1, 2}, Полина Ивановна Ширинских³

^{1, 3} Южный федеральный университет, Ростов-на-Дону, Россия

² Донская духовная семинария, Ростов-на-Дону, Россия

^{1, 2} k_fp3@mail.ru

³ shirinskikh1999@mail.ru

Аннотация. Определены вызовы и угрозы безопасности личности, общества и государства, возникающие в связи с расширением сферы применения виртуальной иммерсивной среде. Отмечается возможность применения экстерриториального подхода к отношениям, складывающимся в метавселенных. Сделан вывод о возможности признания метавселенной как в качестве новой политической реальности, так и в качестве нового места совершения правонарушений.

Ключевые слова: метавселенные, виртуальный мир, виртуальная реальность, цифровые технологии, искусственный интеллект, экстерриториальный подход, виртуальное пространство, цифровые возможности, правовое регулирование, новая политическая реальность

Источник финансирования: статья подготовлена при поддержке гранта РНФ № 24-28-00225 «Правовое регулирование безопасного использования технологий искусственного интеллекта: концептуальные модели обеспечения безопасности, предупреждения рисков и ответственности», выполняемого в Южном федеральном университете.

Для цитирования: Овчинников А.И., Ширинских П.И. Обеспечение правопорядка в виртуальной цифровой среде: теоретико-правовые аспекты // Вестник Томского государственного университета. 2025. № 518. С. 220–229. doi: 10.17223/15617793/518/25

Original article
doi: 10.17223/15617793/518/25

Ensuring law and order in the virtual digital environment: Theoretical and legal aspects

Alexey I. Ovchinnikov^{1, 2}, Polina I. Shirinskikh³

^{1, 3} Southern Federal University, Rostov-on-Don, Russian Federation

² Don Theological Seminary, Rostov-on-Don, Russian Federation

^{1, 2} k_fp3@mail.ru

³ shirinskikh1999@mail.ru

Abstract. The aim of this article is to analyze the contemporary challenges and threats to the development of the virtual worlds industry and the 21st-century phenomenon of the metaverse, as well as to search for optimal mechanisms to address the identified issues. In the course of their research, the authors outline the following problems and forecasted challenges and threats arising within the virtual immersive environment: risks of exceeding the boundaries of the value-normative system operating in the real world; threats to public order of the state; risks of using the metaverse to disseminate destabilizing information; risks of devaluing human beings as such. The article also separately highlights the risks of diluting the significance of public authority functions and the predominant use of non-state methods for regulating relations within metaverses, should large volumes of data become concentrated under the control of private corporations. Analyzed examples of violations of citizens' personal rights and freedoms, as well as instances of rallies and demonstrations conducted on metaverse platforms, led the authors to conclude that the virtual universe can be recognized both as a new political reality and as a new venue for committing offenses. Based on the outlined problems and forecasted risks, the authors formulate proposals containing the fundamental principles for a state-led model of the metaverse. These principles include: mandatory user authorization on the metaverse platform under their real name; the implementation of age restrictions for accessing such digital platforms; and the designation of only state-issued financial assets as permissible means of exchange within the metaspaces. The article emphasizes the importance and necessity of proactive lawmaking and the continued pursuit of an optimal method for regulating social relations that develop within virtual worlds and metaverses.

Keywords: metaverses, virtual world, virtual reality, digital technologies, artificial intelligence, extraterritorial approach, virtual space, digital opportunities, legal regulation, new political reality

Financial support: The research was supported by the Russian Science Foundation, Project No. 24-28-00225 "Legal regulation of the safe use of artificial intelligence technologies: conceptual models for ensuring safety, risk prevention and responsibility", carried out at the Southern Federal University.

For citation: Ovchinnikov, A.I. & Shirinskikh, P.I. (2025) Ensuring law and order in the virtual digital environment: Theoretical and legal aspects. *Vestnik Tomskogo gosudarstvennogo universiteta – Tomsk State University Journal*. 518. pp. 220–229. (In Russian). doi: 10.17223/15617793/518/25

Введение

Современные цифровые ресурсы дают практически безграничные возможности человеку XXI в. для поиска информации, общения с близкими, обучения и работы. То, что казалось раньше непостижимым, теперь является нормой, тем, что незаметно вошло в повседневность практически каждого и укрепило свои позиции в различных социальных и профессиональных сферах жизни граждан. Время, проводимое в виртуальном мире, неуклонно растет, и если еще условно вчера самым обсуждаемым феноменом были мобильные телефоны, количество которых уже давно превышает численность населения планеты, то уже сегодня такими являются виртуальные вселенные. Создание новых цифровых продуктов, использование системы больших данных от сферы бизнеса до сферы образования, увеличение количества «умных» устройств, участие искусственного интеллекта в создании программных продуктов – все это способствует развитию цифровых технологий. Новым драйвером дальнейшей цифровизации выступает активное объединение физического и виртуального миров, которое уже именуется как «метавселенная». Взаимодействие цифровых двойников человека (аватаров) в режиме реального времени с помощью средств виртуальной реальности (VR), дополненной реальности (AR) и других «умных» устройств стало востребованной площадкой не только для досуга и отдыха в виде способа посещения мест культурного наследия, музеев, концертов, но и местом проведения рабочих совещаний, встреч, переговоров. Метавселенные уже несколько лет, особенно в период пандемии коронавируса, используются в ряде стран, в том числе в образовательных целях, открывая новые возможности в учебе [1. С. 30]. Тенденции дальнейшего развития цифровых технологий порождают автоматизацию многих современных процессов и оказывают влияние на самые различные сферы жизни общества, тем самым актуализируя необходимость дальнейшего совершенствования механизмов правового регулирования общественных отношений, складывающихся в новых реалиях цифрового мира.

Отметим, что трансляция культурных, духовных, политических и иных смыслов через развивающиеся интернет-сообщества, которые фактически выступают в качестве новых средств коммуникации, таких как онлайн-игры, социальные сети и обсуждаемый феномен XXI в. – метавселенные – обращают на себя внимание ученых в области философии, психологии, медицины, культуры, а также юриспруденции и политологии. Исследователи анализируют последствия подобного развития информационных технологий и их влияния на жизнь человека с точки зрения изменения культуры

коммуникации между людьми в связи с увеличивающимся объемом применения виртуальных платформ как в личных, так и в рабочих целях, формирования нового образа мышления, рисков и последствий расширения сферы применения технологий больших данных и во многих других важных аспектах. В связи с расширением цифровых возможностей перед законодателем и правоприменителями также ставятся новые задачи, выражающиеся в определении границ между частным и публичным правом, применимым в виртуальной реальности, в определении, какие действия, совершаемые в пространстве виртуальных миров, будут признаваться нарушающими нормы публичного права и правопорядка. Следует подчеркнуть, что ввиду роста подобных вызовов и наличия правовых пробелов актуализируется необходимость дальнейшего исследования новых технологий в рамках политико-правового анализа. С целью обеспечения понимания имеющихся вызовов и угроз безопасности личности, общества и государства, существующих в виртуальной реальности, в работе приведен анализ публично-правового и политического аспектов виртуальных миров. За основу принят рискоориентированный подход, применяемый для систематизации угроз и вызовов национальной безопасности в условиях цифровизации общества и государства, позволяющий разработать эффективные механизмы предупреждения и профилактики правонарушений в данной сфере, установить институциональные модели, используемые для обеспечения как информационной и цифровой безопасности, так и в целом национальной безопасности.

Обзор исследований

Исследованию правовых механизмов обеспечения безопасности в сфере виртуальных миров и применимых в виртуальной реальности норм права посвящено большое количество современных работ в гуманитарно-социальной науке. Основной вектор исследований направлен на обозначение проблемы с точки зрения постановки частноправовых вопросов, связанных с «виртуальной собственностью», определения особенностей правового режима «виртуального имущества» [2–4]. Однако в работе В.В. Архипова, опубликованной ещё в 2013 г., отмечается, что «значение виртуальных миров выходит за рамки частной отраслевой проблемы». Как подчеркивает автор, это связано с тем, что «виртуальные миры представляют собой “срез” всех современных проблем интернет-права» [5. С. 93]. Продолжая в последующем мысль о широком круге проблем и вопросов, связанных с правовым регулированием виртуальных миров, ряд авторов анализирует и проблемы, вытекающие из анализа уголовно-право-

вого аспекта данной реальности, подчеркивая важность определения принципов юридической ответственности за совершаемые правонарушения в виртуальной сфере [6–8], и значимости духовно-нравственных ценностей, стирающихся за оболочкой цифровой среды [9]. При этом большое количество ученых продолжает развивать тему, позволяющую анализировать особенности защиты интеллектуальной собственности и авторских прав в области технологий виртуальной и дополненной реальности [10–13]. Более того в рамках последней темы высказывается, ранее недопустимое для цивилистов, мнение о возможности существования вещно-правовых отношений в нематериальном мире Интернета, где всегда царили исключительно обязательственные правоотношения [14]. Развивая тему, затронутую в работе А. Абдуджалилова, мы задаемся вопросом: могут ли существовать вещи в несуществующем пространстве? На известных игровых платформах метавселенных Roblox, Second Life и др. пользователями покупаются дорогостоящие объекты, при этом за нарушение правил игры аккаунт может быть временно заблокирован или безвозвратно удален. Что в таком случае происходит с объектами, которые были приобретены в нереальном мире на реальные деньги, если предположить, что на первые право собственности не возникает и это всего лишь игра? В работе В.С. Левинзона и Р.К. Митина также подчеркивается, что «...различные игровые площадки предлагают пользователям приобретать имущество за реальные деньги, однако дальнейшее их регулирование отсутствует. Повреждение существующего имущества, правовые аспекты его продажи и обмена остаются неясными» [3. С. 40]. Авторами в качестве механизмов устранения имеющихся правовых пробелов предлагается ввести единые правила получения и отчуждения прав собственности на виртуальное имущество и реестр имущества, в том числе игрового [3. С. 41].

Говоря о философско-правовом подходе к рассмотрению цифровой личности как одной из идентичностей человека, подчеркивая существование позиции в науке, в соответствии с которой многие авторы рассматривают цифрового двойника и личность гражданина как два разных субъекта, в своем исследовании В.В. Иванов и Д.И. Зуев, классифицируя цифровые двойники личности на добросовестные, недобросовестные и анонимные, делают значимый для теории и практики вывод о том, что «за действия цифрового двойника ответственность должно нести лицо, которое непосредственно им управляло» [8. С. 142]. Виртуальное право, таким образом, в своем концепте представляя в том числе нормы, вытекающие из пользовательского соглашения, в данном случае не может быть ключительным при регулировании общественных отношений, складывающихся внутри виртуального пространства. Киберпреступления являются вполне реальными и уголовно-наказуемыми явлениями в нашей стране. Доктрина позволяет толковать ситуации, которые возникают внутри виртуального мира, в частности в компьютерной игре, как подлежащие регулированию юридическими нормами. При этом отмечается, что

«ситуации, когда суды допускают возможность применения реального права к виртуальным отношениям в рамках компьютерных игр, являются редкостью» [15. С. 19]. В частности, о правовых проблемах квалификации компьютерных игр опубликована оригинальная работа А.А. Васильева, В.В. Архипова, Н.Ю. Андреева и Ю.В. Печатновой, в которой анализируются в том числе и вопросы применения к виртуальным правоотношениям реального права. Абсолютно справедливый и важный вопрос поднимается в данной статье: «можно ли кражу, убийство, куплю-продажу имущества в компьютерных играх подвергать правовой квалификации, можно ли считать хищением взлом чужого аккаунта и использование персонажа»? [15. С. 17]. Вслед за ранее высказанной позицией В.В. Архиповым авторы работы соглашаются с необходимостью учета социально-валютной ценности виртуального имущества для игроков при определении допустимости применения юридических норм.

О дихотомизме цифрового права, распространяющем свое действие как на правоотношения в реальном мире, так и в виртуальном пространстве, писал А.В. Скоробогатов в одном из исследований, при этом в работе слова цифровое, виртуальное и электронное по отношению к праву употребляются в качестве синонимов. Автором обращается внимание на то, что «цифровое право представляет собой интегративный институт права, синтезирующий нормы позитивного права национального и международного уровня, с одной стороны, и конвенционально конструируемые нормы социального права виртуальных сообществ – с другой» [16. С. 410]. Исследователем подчеркивается, что коммуникация внутри определенных реальных и номинальных социальных групп «осуществляется не только на основании юридических норм, но и конвенционально сформированных правил, имеющих для адресатов не меньшее значение» [16. С. 413]. Это право есть совокупность правил, носящих несистемный и неупорядоченный характер.

Выводы, приведенные в ранее указанных работах о «необходимости формирования системы электронного правосудия для рассмотрения споров об интеллектуальных правах в области виртуальной и дополненной реальности» [10. С. 56], использовании в качестве мер по правовой охране договорных механизмов, виртуальных арбитражных систем и виртуальных образовательных программ [11. С. 269], вопросы, которые обозначаются в изученных исследованиях, в том числе и вопрос «перед каким государством будет нести ответственность киберпреступник?» [6. С. 7], говорят о безусловной необходимости теоретической разработки проблемы соотношения, взаимосвязи и особенностях правового регулирования общественных отношений, складывающихся в AVR, определении правовых принципов, которые должны действовать в виртуальной реальности.

В рамках данного исследования важным для юридической науки представляется акцентуация внимания на общетеоретических проблемах феномена «метавселенная» и особенностях правового регулирования общественных отношений, складывающихся в новой иммерсивной реальности.

Итак, мир цифры – это этап развития нашей цивилизации, будущее, которое станет неотъемлемой частью жизни каждого. Говорить о повсеместной доступности средств виртуальной, дополненной и смешанной реальности сейчас не представляется возможным в виду элитарного, а не массового характера сопутствующей техники (VR-очки, VR-шлем, геймпады, джойстики), в основном из-за её высоких стоимостных характеристик. Однако, на наш взгляд, подобное может быть вопросом пары десятилетий, поскольку иные устройства также в начале своего появления не были атрибутом, имеющим свое место в каждом доме, а на сегодняшний день у многих жителей России можно увидеть смартфон, планшет, ноутбук, умные колонки, которые не вызывают вопросов в своем использовании и исключение которых при выполнении повседневных дел и профессиональных обязанностей покажется уже невозможным. Описанные устройства облегчают нашу жизнь, упрощают выполнение сложных задач, дают возможность общаться с близкими, которые находятся в другом субъекте или стране. Таким образом, использование современных цифровых технологий, освоение новых программ и техники – это, в определенном смысле, уже настоящее. При этом общение в цифровом пространстве требует соблюдения специальных правил. Возникает ряд вопросов. Могут ли правила пользовательского соглашения предусматривать иной механизм реализации прав и обязанностей гражданина, чем тот, который закреплен нормами действующего законодательства, или противоречить ему? Какие принципы регулирования будут иметь первостепенное значение – указанные в подписанном пользовательском соглашении специальные правила, действующие в виртуальном мире, или «внешние», «реальные» нормы права? Каким образом должен быть разрешен спор, если в виртуальной среде затрагиваются интересы граждан разных государств?

В работах исследователей приводится позиция, в соответствии с которой «расширение виртуального пространства и появление технологий дополненной реальности потенциально предполагают, что цифровое право не будет ограничиваться отношениями только в сети интернет, но и распространится на смежные отношения, в той или иной степени пересекающиеся с виртуальными» [16. С. 414]. Сейчас виртуальный мир выходит за рамки ассоциаций исключительно с компьютерными играми. Последние годы показали огромные возможности информационно-телекоммуникационного пространства – от заказов товаров через приложения до удаленной работы и учебы в повсеместных районах страны и мира. При этом складывающиеся отношения в виртуальной среде также нуждаются в своем регулировании, как и отношения в реальном мире. Право проникает в виртуальную среду. Вопрос в том, совпадает ли это право с тем, которое регулирует отношения в мире реальном. Мы употребляем слово «виртуальное» применительно к праву, не вкладывая в него значение объекта исследования несуществующего в реальности, а говорим о нем как о праве, которое регулирует отношения, возникшие из-за появления виртуального мира, который не имеет привычных территориальных государственных границ.

Следует согласиться с высказанным в научном дискурсе мнении, о том, что действие правил, составляющих виртуальное право, «в значительной степени не опосредовано конкретным государством, оказывающимся в данном случае не в состоянии определить не только конкретных адресатов правового регулирования, но и очертить его границы как географически, так и социально» [16. С. 414]. Исходя из межтерриториального характера общения и взаимодействия людей в виртуальной реальности, можно заключить, что по аналогии с интеграционным (коммунитарным) правом, виртуальное право порождает правопорядок, субъектами которого фактически являются корпорации, создающие виртуальные платформы, где действуют единые правила для граждан разных государств (пользовательские соглашения, регламенты и т.д.). Такие правила не являются предписаниями, разработанными государственными органами, но тем не менее выступают в качестве норм, которые имеют свою юридическую силу и регулируют складывающиеся правоотношения. Как отмечается в коллективной монографии современных теоретиков права «Экстерриториальное пространство права»: «...киберпространство представляет собой некое вненациональное саморегулирующееся сообщество пользователей» [17. С. 18].

В работе Е.А. Певцовой приводятся данные социологического опроса, где, несмотря на то, что преобладающее большинство голосов опрошенных было отдано за вариант, в соответствии с которым в условиях цифровизации «форма и содержание законодательства существенно не изменятся», 21,8% респондентов указали, что «границы международного права и национального законодательства сотрутся, будут замещены соглашениями и техническими регламентами (протоколами) транснациональных цифровых корпораций», а 11,1% выбрали вариант, по которому «законодательные нормы будут переведены в формат компьютерного кода (алгоритм), который будет разрабатываться с помощью искусственного интеллекта» [18. С. 21–22], что свидетельствует о пересмотре принципов формирования норм, которыми регулируются новые возникающие общественные отношения внутри виртуальных миров или по отношению к виртуальным объектам.

Понятие «виртуальное право» выходит за рамки правового регулирования общественных отношений традиционно применимыми правовыми нормами национального законодательства, которое можно обозначить термином «реальное право». Виртуальное право представляет собой регулирование отношений конструируемыми в виртуальном мире нормами, вытекающими из заключаемых пользовательских соглашений между субъектами коммуникации внутри информационно-телекоммуникационной сети. Как отмечают исследователи, «неформальное влияние иностранных концепций и правовых решений, международно-корпоративных сделок и договоренностей, документов неправительственных организаций все нарастает» [17. С. 92], и виртуальное право, которое не ограничивается рамками национального правопорядка, а фактически вбирает в себя в том числе законодательство разных государств и лицензионные соглашения трансграничных корпораций и пользователей, тому яркое доказательство.

Интернет-пространство приобретает все большее влияние. Средства регуляции складывающихся внутри данной сферы отношений, разрабатываемые крупными корпорациями, готовы «конкурировать» с национальными законодательными актами. Представители крупных поисковых систем уже обращают внимание, что, если отменить любое государственное регулирование, они способны существовать, основываясь на своих локальных регламентах [19. С. 119]. Как отмечают авторы ранее упомянутой монографии «с развитием новейших информационных, сетевых технологий, с появлением новых политических и экономических союзов, ростом влияния транснациональных корпораций и негосударственных форм регулирования вопросы пространственного действия права выходят на новый уровень» [17. С. 61].

Развитие информационных технологий непосредственным образом влияет на будущее правовое регулирование – то, каким оно будет в быстро развивающемся виртуальном мире, можно предположить уже сейчас. Наблюдается рост влияния негосударственных регуляторов, в связи с чем актуализируются вопросы соотношения и взаимосвязи правопорядка внутри виртуального и реального миров, и, как следствие, вопросы применимости экстерриториального подхода при регулировании складывающихся общественных отношений. Бесспорно, что экстерриториальность права означает в том числе признание в качестве правовых отношений, «возникающих в трансграничном правовом пространстве, в международно-правовой реальности, сетевом информационном пространстве» [17. С. 129], что позволяет говорить о применимости экстерриториального подхода к отношениям, складывающимся в виртуальной среде. На наш взгляд, в рамках применения экстерриториального подхода к общественным отношениям такого рода в первую очередь важно не допустить противоречия условий, указанных в лицензионных соглашениях, нормам публичного порядка государств, граждане которых являются пользователями виртуальных вселенных. Данное предложение на сегодняшний день определяет пределы вмешательства реального права в виртуальный мир. Следует сказать, что существующие сложности определения применимого права к отношениям, складывающимся в виртуальной реальности, и их потенциальное увеличение в будущем служат основанием к дальнейшей детальной проработке вопросов правового регулирования общественных отношений в области метавселенной, включая выработку единых международных стандартов их регулирования.

Вызовы индустрии игровых виртуальных миров: от онлайн-игр до метавселенных

Границы между реальным и виртуальным с каждым годом все сложнее провести. Игры выходят на новый уровень: это уже не столько средство развлечения, сколько погружение в виртуальную параллельность, где игровой мир сложно отличим от привычных форм повседневности благодаря развивающейся компьютер-

ной графике и средствам симуляции, создающим эффект «погружения»: на настоящий момент в процесс многих видеоигр вовлечены органы зрения, слуха, осязания. Конечно, ключевым остается симуляция этого виртуального мира, его вымышленность. Но насколько он продолжает быть вымышленным, когда конкретные политические события становятся сюжетом игры? В последние годы в науке очень остро поставлен вопрос правового регулирования не только виртуального имущества в данной среде, о чем написано достаточно много научных работ [20–22], но и вопрос распространяемого контента с помощью онлайн-игр.

Регулирование контента в сети Интернет, в том числе и на платформах онлайн-игр, должно происходить с учетом баланса частного и публичного права. Можно предположить, что дополнительные меры правового регулирования в сфере компьютерных и мобильных онлайн-игр не дадут развиваться самостоятельно им в том творческом направлении, которое было запланировано разработчиками. Любые запреты и ограничения в данной сфере могут иметь свое место только в том случае, если их отсутствие будет порождать злоупотребление правом, нарушение закона, договорных обязательств, причинение вреда физическим лицам, юридическим лицам, публично-правовым образованиям, в том числе государству. Сейчас расширяются цифровые возможности, модернизируется содержание игр, в связи с чем есть риск, что платформы игровых миров могут использоваться для навязывания определенных позиций и доведения разнотипной информации в той форме, которая удобна разработчикам или заказчикам. Известно, что игра – это один из облегченных способов обучения. Несмотря на то, что онлайн-игры популярны среди людей вне зависимости от возраста и социального статуса, особо уязвимой группой остаются несовершеннолетние, поскольку существуют риски восприятия современным поколением, которому так привычен и понятен онлайн-формат, фактов, полученных через социальные сети, компьютерные или мобильные игры, без нужного критического анализа. Новое поколение Z так называемых «цифровых детей», рожденных после 2000 г., принимает виртуальное пространство как часть своей жизни. Все, что транслируется с использованием информационных технологий в виртуальном мире, может восприниматься «клиповым» мышлением зачастую без сомнений в достоверности получаемой информации, отсюда риски и угрозы совершения информационной пропаганды мыслей и идеалов, противоречащих общественному порядку государства.

Помимо этого, важно сказать, что существующие жестокие онлайн-игры дают пользователям сильные эмоции, в последующем способные породить всплески агрессии за рамками виртуальной игры. Косвенное влияние может оказывать сюжетная линия с чередой постоянных убийств в случае её сосредоточения на выборе без выбора, призывами к экстремистским действиям, к убийствам по мотивам расовой, национальной ненависти. Так, многопользовательская игра Call of Duty, выпускаемая американской компанией, при-

влекала к себе внимание содержащимися в ней миссиями и сценами, которые можно трактовать как «призыв к насилию против российских граждан» [23]. Существование в некоторых играх, разработчиками которых выступают представители зарубежных стран, негативного контента, от которого невозможно отказаться в ходе игры, навязанных образов и порядка действий, которые нужно совершить, чтобы двигаться дальше, позволяют говорить о запрете к продаже на территории России подобных игр как допустимого способа защиты населения от деструктивного влияния заложенной в таких играх информации. Из изложенных выше обстоятельств следует, что в поисках баланса важно сохранять приоритетность интересов общества перед интересами корпорации, которая должна нести ответственность в случае допущения ситуации распространения заведомо запрещенного контента посредством размещения такового на своей платформе.

Следует сделать акцент на трансформации виртуальных игровых миров, о которой было заявлено в заголовке данного раздела, сводящейся к качественному переходу от вымышленных ситуаций, создания чего-то нового к встраиванию игры в реальный мир. Метавселенные, представляющие собой симбиоз происходящего вокруг с виртуальной и дополненной реальностью, являются востребованными платформами для игр. Отмечая, что игровые метавселенные представляют по своей цели, аналогично онлайн-играм, платформы, где свои игровые интересы реализуют пользователи, взаимодействуя друг с другом через аватаров, подчеркнем, что цифровые возможности виртуальных вселенных посредством большего эффекта погружения человека в виртуальный мир позволяют ярче чувствовать и осознать происходящие в игре события. Именно за действия в одной из игровых метавселенных были задержаны в 2020 г. российские школьники г. Канск Красноярского края. В переписках подростков были обнаружены планы «взрыва» здания ФСБ, построенного в Minecraft. При этом обвинение было предъявлено не за подготовку «взрыва» в онлайн-пространстве метавселенной, а касалось действий, направленных на подготовку к совершению реальных актов терроризма с квалификацией деяние по ст. 205.3 УК РФ «Прохождение обучения в целях осуществления террористической деятельности» [24]. В современных зарубежных работах Д. Элсона, О. Доктора и С. Хантера также отмечается, что «у экстремистов появляется возможность внедрять инновации, распространяя свою практику вербовки в метавселенную» [25]. Объективности ради следует сказать, что подобные риски признаются не всеми учеными и высказанные тревожные опасения в области развития цифровых возможностей экстремистов в виртуальных вселенных считаются некоторыми исследователями в определенной степени алармизмом [26].

Однако, на наш взгляд, в настоящее время имеют место риски использования метавселенной в целях распространения информации дестабилизирующего характера внутри виртуального мира с идеями воплощения обсуждаемых вещей в мире реальном. Ввиду су-

ществующих правовых пробелов и дискуссий в области применимого права в виртуальной реальности платформы метавселенных становятся заманчивым полем незаконных действий для организаторов террористических актов. В связи с отсутствием четких запретов на применимую валюту в виртуальной вселенной, проблематичностью отслеживания происходящих транзакций, анонимностью лиц, авторизованных под вымышленными именами, в метавселенных происходит упрощение и оптимизация механизмов совершения таких действий, как склонение, вербовка и финансирование террористической деятельности.

К вызовам индустрии игровых виртуальных миров относятся также неоднократно имевшие место быть случаи применения насилия в онлайн-пространстве. Так, в 2024 г. обсуждаемым вопросом в средствах массовой информации различных государств стало расследуемое в Великобритании дело, связанное с групповым изнасилованием несовершеннолетней в метавселенной. Сообщается, что «девушка была одета в гарнитуру виртуальной реальности и играла в иммерсивную игру в метавселенной, когда на ее аватар напали несколько других» [27]. Вместе с тем ранее также существовали подобные случаи, когда аватары в метавселенной подвергались сексуальному насилию [28], при этом люди, управляющие такими аватарами, находились в схожем психологическом состоянии, что и жертвы, подвергшиеся насилию в реальном мире. Пока идут споры об оценке подобных действий в качестве общественно-опасных деяний, и в случае признания их уголовно-наказуемыми решения вопроса о подлежащей применению норме закона единственным источником регулирования остается пользовательское соглашение. Так, разработчиками предусматривается функция «личных границ», которая не позволяет незнакомым аватарам приближаться ближе, чем на 1,2 м друг к другу. Но, что делать в случае, когда, скрывая свои намерения, пользователь просит убрать подобный технический барьер в настройках безопасности, как это было с несовершеннолетней девушкой из приведенного выше примера? Пока этот вопрос с точки зрения правовой квалификации остается открытым и дискуссионным.

Метавселенные: от вида массовой коммуникации до новой политической реальности

Количество и активность пользователей напрямую связаны с потенциальной прибылью компаний, которые являются разработчиками различных онлайн-платформ. Можно предположить, что для удержания пользователей будут использоваться различные механизмы, в том числе и активное развитие возможностей объединить реальный и виртуальные миры, которые смогут дать человеку больше цифровых возможностей, чем раньше. Интерактивность метавселенных, объединение нескольких пространств, конвергенция игровых и рабочих задач внутри виртуальных миров приводит к расширению понимания метавселенной исключительно как игровой сферы. В продолжение изу-

чения затронутых политико-правовых проблем, описанных ранее, следует сосредоточить внимание на способе использования метавселенных вне игровой среды, в частности в качестве платформы для проведения митингов и демонстраций. Так, в России на платформе метавселенной Minecraft 1 мая 2023 г. представителями партии ЛДПР был организован митинг, при этом подчеркивалось, что «никаких возрастных ограничений на митинге не будет» [29]. В других странах и демонстрациях, идет активное использование игровых платформ метавселенных, в том числе, таких как Roblox, Decentraland, а также Wistaverse, для выражения своего мнения, идей и протестов [30].

Таким образом, метавселенная предстает перед нами как новая политическая реальность. Но стоит заметить, что тотальная оцифровка важнейших социально-политических процессов и их переход на виртуальные платформы наряду с позитивными аспектами, которые выражаются в упрощении, облегчении, мобильности способов совершения привычных действий, имеют и отрицательные стороны. Следует сказать, что действия в новых виртуальных пространствах содержат риски выхода за рамки ценностно-нормативной системы, действующей в реальном мире, нарушения публичного порядка государства, утраты ценности человека как такового. Также существуют риски размывания значимости функции публичной власти и преимущества негосударственных способов регулирования отношений внутри метавселенных в случае сосредоточения больших объемов данных в руках частных корпораций. Политика данных компаний может порождать то, что называется злоупотреблением правом, очевидно незапрещенные законом, но заведомо недобросовестные действия, которые доступны и потенциально интересны ввиду неурегулированности, в связи с допустимостью самостоятельно разрабатывать действующие в виртуальном пространстве правила – от необоснованного удаления аккаунтов цифровых двойников до навязывания определенных позиций. Как подчеркивается в современных работах ученых, «новые акторы цифровой реальности активно стимулируют цифровое бегство от государства» [31. С. 112], в результате однозначна необходимость активного государственного развития как технической, так и правовой базы цифровых государственных платформ.

Некоторые вопросы правового регулирования внутри метавселенных

Использование образа другого человека для создания цифрового двойника, кража виртуального имущества, насилие над аватарами, вербовка, склонение или иное вовлечение лица в виртуальной вселенной в совершение преступления, в том числе связанного с осуществлением террористической деятельности, – всё это ставит перед государством и гражданским обществом новые задачи по выработке механизмов защиты и предупреждения совершения правонарушений в виртуальной иммерсивной среде. Для этого важно оценить область правовых проблем в виртуальном мире с

точки зрения публичного права. Обобщая ранее изложенное, можно сказать, что метавселенная представляет собой глобальное виртуальное пространство, которое формируется благодаря постоянному развитию информационно-телекоммуникационных технологий, воплощая триединство фактической действительности, виртуальной и дополненной реальности на цифровых платформах, которые объединяют привычные дела и развлечения человека и позволяют, не выходя из дома, одновременно находиться в разных местах. Конечно, Интернет и сейчас дает возможность переходить в поисковых системах по различным ссылкам, открывать разные приложения, находиться удаленно на рабочих совещаниях и вести переговоры, играть и обучаться в играх. Однако метавселенная позволит совмещать эти действия в режиме реального времени с большей визуализацией происходящих событий с помощью средств дополненной реальности.

Сейчас можно разделить метавселенные на три основных вида в зависимости от целевой задачи создаваемых платформ: на развлекательные, корпоративные и промышленные. В первую очередь мы говорим о группе потребительских платформ, наиболее широко представленных на современных цифровых площадках. Именно к ним в основном проявляет интерес молодая аудитория. Под таковыми следует понимать виртуальные миры, основная целевая задача которых сводится к развлекательному контенту – онлайн-игры, социальные сети, которые могут масштабироваться путем дополнительных средств техники до 3D-Интернета с большим эффектом погружения в виртуальную среду. Термин «корпоративная метавселенная» объединяет платформы для удаленной сетевой работы, обучения, сервиса виртуальных продаж, проведения мероприятий и концертов. Развитие же высокотехнологичного производства, энергетики, архитектуры, строительства возможно в онлайн-пространстве промышленных метавселенных, подобные виртуальные площадки могут быть интересны как для компаний, так и для государства. При этом метавселенные будущего – это глобальное пространство со множеством одновременно доступных задач на одной платформе. Основой правового регулирования общественных отношений, складывающихся внутри такого глобального виртуального пространства, должен быть принцип соблюдения публичного порядка государства, для чего необходима выработка собственной модели метавселенной, формирование комплекса правовых актов, которые могли бы урегулировать существующие на данный момент правовые пробелы. Подобные акты должны быть направлены на решение вопросов в области финансового, уголовного, административного права и, соответственно, в случае разработки и создания частных метавселенных на территории Российской Федерации пользовательские соглашения не должны противоречить тем нормам, которые будут закреплены в отношении государственной модели метавселенной. Подключение к платформам метавселенных, разработчиками которых выступают частные компании других государств, также должно быть урегулировано.

Говоря о выработке государственной модели метавселенной, остановим свой взгляд на очевидном: метавселенные позволяют приобретать права и обязанности, например, совершая покупку виртуального игрового имущества, лицо становится владельцем виртуальной собственности, при этом оно же не должно нарушать установленных правил пользовательского соглашения, в том числе в отношении неограниченного круга лиц, именуемых в метавселенной аватарами. Приведенное описание позволяет сформулировать в качестве необходимого правила подключения к метавселенной, которое способствовало бы отчасти решить ряд упомянутых в статье проблем, – обязательность авторизации пользователя под своим именем. Действующее российское законодательство закрепляет, что по общему правилу приобретение прав и обязанностей под именем другого лица не допускается. Данная норма ввиду существующих информационных вызовов должна стать обязательной и в отношении метавселенной. Помимо этого, должны существовать возрастные ограничения для доступа в подобное совмещенное пространство. В основу анализа рекомендуемого для доступа возраста может быть положена представленная выше классификация метавселенных по целевому направлению. Также предлагается определять в качестве средств, допустимых к обращению внутри пространства, только государственные финансы. Следует понимать, что метавселенная – это не только платформа, на которой можно тратить реальные деньги, но и зарабатывать их. Из этого следует, что решение вопроса налогообложения внутри метавселенных – это также один из важных моментов, который должен быть во внимании при разработке государственной модели метавселенной.

Первыми шагами в направлении создания модели правового регулирования метавселенных может быть совершенствование механизмов взаимодействия в цифровом мире между государством и корпорациями, выработка некоего надвиртуального пространства с главенствованием норм права и публичного порядка при разрешении неурегулированных на настоящий момент ситуаций, являющихся теми, которые затрагивают важные общественные отношения.

Выводы

Находясь в виртуальном мире, человек фактически погружается в уникальную среду, проходя по грани между перспективами и выгодами, которые сулит ему использование новых технологий, и опасностями, таящимися при использовании цифровых возможностей, начиная от неконтролируемого сбора персональных данных, заканчивая киберпреступлениями, где пользователь выступает в качестве потерпевшего. Границы между реальностью и виртуальностью становятся всё менее заметными. При этом значение права в виртуальной среде всё также неумолимо высоко, как и в реальном мире, поскольку позволяет регулировать те общественные отношения, которые выстраиваются по той же модели социального взаимодействия между пользователями, что и при построении контактов между людьми в повседневной действительности.

Примечательно, что зачастую недостаток положительных эмоций или отсутствие ярких событий в повседневности компенсируется их получением в виртуальной среде, которая является суррогатом реальной жизни. Мультисенсорная иммерсивность метавселенной предполагает погружение в созданную виртуальную среду с задействованием практически всех органов чувств человека – это возможность видеть, слышать, балансировать, осязать применительно к вещам, событиям и явлениям, происходящим в совмещенной реальности. Современная ситуация заставляет задаться вопросом: «Должны ли цифровые возможности переходить из разряда вспомогательных в существенные?», и пока человечество ищет на него ответ, информационные технологии набирают обороты, расширяют сферы своего применения, в том числе преобразуясь в комплекс объединенных виртуальных миров, соединяющихся на платформах метавселенных. При этом последние используются в целях, далеко выходящих за рамки онлайн-игр. Рассмотренные в статье примеры позволяют признать метавселенную как в качестве новой политической реальности, так и в качестве нового места совершения правонарушений. Подобные выводы нуждаются в дальнейшей проработке и подборе способов регулирования общественных отношений, складывающихся внутри виртуальных миров и метавселенных.

Список источников

1. Овчинников А.И., Ширинских П.И. Метавселенные и право: вызовы новых технологий в условиях дальнейшего развития интернета // Вестник юридического факультета Южного федерального университета. 2023. Т. 10, № 2. С. 27–34.
2. Беликова К.М. Теоретические и практические аспекты правовой квалификации виртуальной собственности в России и за рубежом // Юридические исследования. 2021. № 7. С. 1–28.
3. Левинзон В.С., Митин Р.К. Правовое регулирование виртуального имущества // Закон и право. 2020. № 5. С. 39–42.
4. Фатхи В.И. Правовой статус виртуального игрового имущества в контексте гражданско-правового регулирования // Вестник Юридического факультета Южного федерального университета. 2022. Т. 9, № 4. С. 113–121.
5. Архипов В.В. Виртуальное право: основные проблемы нового направления юридических исследований // Известия высших учебных заведений. Правоведение. 2013. № 2 (307). С. 93–114.
6. Абрамов Д.О. Юридическая ответственность в киберпространстве: новые подходы к осмыслению // Юридическая наука. 2023. № 4. С. 5–9.
7. Батурин Ю.М., Полубинская С.В. Что делает виртуальные преступления реальными // Труды Института государства и права Российской академии наук. 2018. Т. 13, № 2. С. 9–35.
8. Иванов В.В., Зуев Д.И. Цифровой двойник и цифровая личность: понятие, соотношение, значение в процессе совершения киберпреступлений и в праве в целом // Правовое государство: теория и практика. 2022. № 4 (70). С. 138–144.
9. Молчан Э.М. Влияние цифровизации на формирование духовно-нравственных ценностей субъектов взаимодействия в эпоху глобализации // Современные философские исследования. 2019. № 2. С. 55–66.
10. Королева А.Г. Трансформация механизмов защиты интеллектуальных прав в условиях развития технологий виртуальной и дополненной реальности // Актуальные проблемы российского права. 2021. Т. 16, № 10 (131). С. 56–63.

11. Костенко К.А., Смолянин Е.М., Могдалева И.Н. Защита авторских и смежных прав в области технологий виртуальной и дополненной реальности: эффективность существующих способов // Интеллектуальная собственность в современном мире: вызовы времени и перспективы развития : материалы Международной научно-практической конференции : в 2 ч. Минск, 20 октября 2021 г. Ч. 1. Минск : Альфа-книга, 2021. С. 265–270.
12. Павлова С.В. Защита прав интеллектуальной собственности в интернет-среде // Известия СПбГЭУ. 2022. № 5-2 (137). С. 83–87.
13. Рузакова О.А., Гринь Е.С. Вопросы защиты интеллектуальной собственности в области технологий виртуальной и дополненной реальности (VR, AR) // Вестник Пермского университета. Юридические науки. 2020. № 49. С. 502–523.
14. Абдуджалилов А. Вещные права в Интернете. Возможное в невозможном // Законодательство. 2018. № 2 (30). С. 19–23.
15. Васильев А.А., Архипов В.В., Андреев Н.Ю., Печатнова Ю.В. Правовые проблемы квалификации компьютерных игр // Ex jure. 2023. № 1. С. 7–20.
16. Скоробогатов А.В. Цифровое право: в поисках баланса между реальностью и виртуальностью // Вектор развития управленческих подходов в цифровой экономике : материалы III Всероссийской научно-практической конференции, Казань, 28 января 2021 г. Казань : Познание, 2021. С. 410–415.
17. Баранов В.М., Овчинников А.И., Самарин А.А. Экстерриториальное пространство права. М. : Проспект, 2017. 176 с.
18. Певцова Е.А. Виртуальное право как новая юридическая конструкция в теории права: идея будущего или реальная действительность? // Вестник Московского государственного областного университета. Серия: Юриспруденция. 2020. № 1. С. 20–28.
19. Жевняк О.В. Гражданско-правовое регулирование отношений по оказанию услуг в цифровой экономике: соотношение императивных и диспозитивных начал // Вестник ННГУ. 2020. № 3. С. 117–125.
20. Астафуров М.В. Анализ отечественной судебной практики по спорам, связанным с игровым (виртуальным) имуществом // Оригинальные исследования. 2023. Т. 13, № 1. С. 129–139.
21. Гарзовская Н.В. Виртуальное имущество в играх: перспективы правового регулирования // E-Scio. 2020. № 4 (43). С. 276–290.
22. Хасанов Э.Р. Перспективы правового регулирования виртуального игрового имущества // Право и государство: теория и практика. 2022. № 7 (211). С. 103–107.
23. Сети не будут продавать новую Call of Duty из-за призывов к насилию // РБК. 19.09.2023. URL: https://www.rbc.ru/technology_and_media/19/09/2023/65082e619a7947528fabf9e4?ysclid=ls8iy7m9uu899082297&from=copy (дата обращения: 09.01.2025).
24. Пять лет за «взрыв» в Minecraft. Суд рассмотрел дело канских школьников // Газета.Ru. 10.02.2022. URL: <https://www.gazeta.ru/social/2022/02/10/14519263.shtml?ysclid=iso8ul19yw202035844> (дата обращения: 09.01.2025).
25. Doctor A.C., Elson J.S., Hunter S.T. Violent Extremism, Innovation, and Recruitment in the Metaverse // Centre for Research and Evidence on Security Threats. 2023. URL: <https://crestresearch.ac.uk/comment/violent-extremism-innovation-and-recruitment-in-the-metaverse/> (дата обращения: 09.01.2025).
26. Wille M. Revolution? No, the metaverse won't be a radical new breeding ground for extremism // Inverse. 2022. URL: <https://www.inputmag.com/tech/no-the-metaverse-wont-be-a-radical-new-breeding-ground-for-extremism> (дата обращения: 11.01.2025).
27. Sales N.J. A girl was allegedly raped in the metaverse. Is this the beginning of a dark new future? // The Guardian. 2024. URL: <https://www.theguardian.com/commentisfree/2024/jan/05/metaverse-sexual-assault-vr-game-online-safety-meta> (дата обращения: 11.01.2025).
28. Soon W. A researcher's avatar was sexually assaulted on a metaverse platform owned by Meta, making her the latest victim of sexual abuse on Meta's platforms, watchdog says // Business Insider. 2022. URL: <https://www.businessinsider.com/researcher-claims-her-avatar-was-raped-on-metas-metaverse-platform-2022-5> (дата обращения: 11.01.2025).
29. В ЛДПП после демонстрации 1 Мая в игре Майнкрафт планируют «внедряться в метавселенную» // Газета.Ru. 27.04.2023. URL: <https://www.gazeta.ru/tech/news/2023/04/27/20312563.shtml?ysclid=lsd94sgcn234364103> (дата обращения: 09.01.2025).
30. Supporters of Palestine show solidarity by marching in the metaverse // Arab News. 27.10.2023. URL: <https://www.arabnews.com/node/2398501/media> (дата обращения: 11.01.2025).
31. Доверие к государственным институтам в цифровую эпоху: модели и типология рисков / П.С. Бондарь, Д.В. Жмуров, Ч.А. Кенден [и др.]. Владивосток : Владивостокский государственный университет, 2023. 152 с.

References

1. Ovchinnikov, A.I. & Shirinskikh, P.I. (2023) *Metavselennye i pravo: vyzovy novykh tekhnologiy v usloviyakh dal'neyshego razvitiya interneta* [Metaverses and law: challenges of new technologies in the context of further internet development]. *Vestnik yuridicheskogo fakulteta Yuzhnogo federal'nogo universiteta*. 2 (10). pp. 27–34.
2. Belikova, K.M. (2021) *Teoreticheskiye i prakticheskiye aspekty pravovoy kvalifikatsii virtual'noy sobstvennosti v Rossii i za rubezhom* [Theoretical and practical aspects of legal qualification of virtual property in Russia and abroad]. *Yuridicheskiye issledovaniya*. 7. pp. 1–28.
3. Levinzon, V.S. & Mitin, R.K. (2020) *Pravovoye regulirovanie virtual'nogo imushchestva* [Legal regulation of virtual property]. *Zakon i pravo*. 5. pp. 39–42.
4. Fathi, V.I. (2022) *Pravovoy status virtual'nogo igrovogo imushchestva v kontekste grazhdansko-pravovogo regulirovaniya* [Legal status of virtual gaming property in the context of civil law regulation]. *Vestnik Yuridicheskogo fakulteta Yuzhnogo federal'nogo universiteta*. 4 (9). pp. 113–121.
5. Arkhipov, V.V. (2013) *Virtual'noye pravo: osnovnye problemy novogo napravleniya yuridicheskikh issledovaniy* [Virtual law: main problems of a new direction in legal research]. *Izvestiya vysshikh uchebnykh zavedeniy. Pravovedeniye*. 2 (307). pp. 93–114.
6. Abramov, D.O. (2023) *Yuridicheskaya otvetstvennost' v kiberprostranstve: novyye podkhody k osmysleniyu* [Legal liability in cyberspace: new approaches to understanding]. *Yuridicheskaya nauka*. 4. pp. 5–9.
7. Baturin, Yu.M. & Polubinskaya, S.V. (2018) *Chto delayet virtual'nyye prestupleniya real'nymi* [What makes virtual crimes real]. *Trudy Instituta gosudarstva i prava Rossiyskoy akademii nauk*. 2 (13). pp. 9–35.
8. Ivanov, V.V. & Zuev, D.I. (2022) *Tsifrovoy dvoynik i tsifrovaya lichnost': ponyatiye, sootnosheniye, znacheniyе v protsesse soversheniya kiberprestupleniy i v prave v tselom* [Digital twin and digital identity: concept, correlation, significance in the process of cybercrime and law in general]. *Pravovoye gosudarstvo: teoriya i praktika*. 4 (70). pp. 138–144.
9. Molchan, E.M. (2019) *Vliyaniye tsifrovizatsii na formirovaniye dukhovno-nravstvennykh tsennoyey subyektov vzaimodeystviya v epokhu globalizatsii* [Influence of digitalization on the formation of spiritual and moral values of interaction subjects in the era of globalization]. *Sovremennyye filosofskiyе issledovaniya*. 2. pp. 55–66.
10. Koroleva, A.G. (2021) *Transformatsiya mekhanizmov zashchity intellektual'nykh prav v usloviyakh razvitiya tekhnologiy virtual'noy i dopolnennoy real'nosti* [Transformation of mechanisms for protecting intellectual rights amid development of virtual and augmented reality technologies]. *Aktual'nyye problemy rossiyskogo prava*. 10-16 (131). pp. 56–63.
11. Kostenko, K.A., Smolyanin, E.M. & Mogdaleva, I.N. (2021) [Protection of copyright and related rights in virtual and augmented reality technologies: effectiveness of existing methods]. *Intellektual'naya sobstvennost' v sovremennom mire: vyzovy vremeni i perspektivy razvitiya* [Intellectual Property in the Modern World: Challenges of the Time and Development Prospects]. Proceedings of the International Conference. Part 1. Minsk. 20 October 2021. Minsk: Alfa-kniga. pp. 265–270. (In Russian).
12. Pavlova, S.V. (2022) *Zashchita prav intellektual'noy sobstvennosti v internet-srede* [Protection of intellectual property rights in the Internet environment]. *Izvestiya SPbGEU*. 5-2 (137). pp. 83–87.

13. Ruzakova, O.A. & Grin, E.S. (2020) Voprosy zashchity intellektual'noy sobstvennosti v oblasti tekhnologiy virtual'noy i dopolnennoy real'nosti (VR, AR) [Issues of intellectual property protection in virtual and augmented reality technologies (VR, AR)]. *Vestnik Permskogo universiteta. Yuridicheskiye nauki*. 49. pp. 502–523.
14. Abdudzhaliyev, A. (2018) Veshchnyye prava v Internete. Vozmozhnoye v nevozmozhnom [Property rights on the Internet. Possible in the impossible]. *Zakonodatel'stvo*. 2 (30). pp. 19–23.
15. Vasilyev, A.A. et al. (2023) Pravovyye problemy kvalifikatsii komp'yuternykh igr [Legal problems of computer games qualification]. *Ex iure*. 1. pp. 7–20.
16. Skorobogatov, A.V. (2021) [Digital law: searching for balance between reality and virtuality]. *Vektor razvitiya upravlencheskikh podkhodov v tsifrovoy ekonomike* [Vector of Development of Management Approaches in the Digital Economy]. Proceedings of the 3rd All-Russian Conference. Kazan. 28 January 2021. Kazan: Poznaniye. pp. 410–415. (In Russian).
17. Baranov, V.M., Ovchinnikov, A.I. & Samarin, A.A. (2017) *Eksterritorial'noye prostranstvo prava* [Extraterritorial Space of Law]. Moscow: Prospekt.
18. Pevtsova, E.A. (2020) Virtual'noye pravo kak novaya yuridicheskaya konstruksiya v teorii prava: ideya budushchego ili real'naya deystvitel'nost'? [Virtual law as a new legal construction in legal theory: idea of the future or real reality?]. *Vestnik Moskovskogo gosudarstvennogo oblastnogo universiteta. Seriya: Yurisprudentsiya*. 1. pp. 20–28.
19. Zhevnyak, O.V. (2020) Grazhdansko-pravovoye regulirovaniye otnosheniy po okazaniyu uslug v tsifrovoy ekonomike: sootnosheniye imperativnykh i dispozitivnykh nachal [Civil law regulation of service relations in the digital economy: correlation of imperative and dispositive principles]. *Vestnik NNGU*. 3. pp. 117–125.
20. Astafurov, M.V. (2023) Analiz otechestvennoy sudebnoy praktiki po sporam, svyazannym s igrovym (virtual'nym) imushchestvom [Analysis of Russian judicial practice on disputes related to gaming (virtual) property]. *Original'nye issledovaniya*. 1 (13). pp. 129–139.
21. Garazovskaya, N.V. (2020) Virtual'noye imushchestvo v igrah: perspektivy pravovogo regulirovaniya [Virtual property in games: prospects for legal regulation]. *E-Scio*. 4 (43). pp. 276–290.
22. Khasanov, E.R. (2022) Perspektivy pravovogo regulirovaniya virtual'nogo igrovogo imushchestva [Prospects for legal regulation of virtual gaming property]. *Pravo i gosudarstvo: teoriya i praktika*. 7 (211). pp. 103–107.
23. RBC. (2023) Seti ne budut prodavat' novuyu Call of Duty iz-za prizyvov k nasiliyu [Networks will not sell the new Call of Duty due to calls for violence]. *RBC*. 19 September. [Online] Available from: https://www.rbc.ru/technology_and_media/19/09/2023/65082e619a7947528fab9e4?ysclid=ls8iy7m9uu899082297&from=copy (Accessed: 09.01.2025).
24. Gazeta.Ru. (2022) Pyat' let za "vzryv" v Minecraft. Sud rassmotrel delo kanskikh shkol'nikov [Five years for 'explosion' in Minecraft: the court considered the case of Kansk schoolchildren]. *Gazeta.Ru*. 10 February. [Online] Available from: <https://www.gazeta.ru/social/2022/02/10/14519263.shtml?ysclid=iso8ul19yw202035844> (Accessed: 09.01.2025).
25. Doctor, A.C., Elson, J.S. & Hunter, S.T. (2023) Violent Extremism, Innovation, and Recruitment in the Metaverse. *Centre for Research and Evidence on Security Threats*. [Online] Available from: <https://crestresearch.ac.uk/comment/violent-extremism-innovation-and-recruitment-in-the-metaverse/> (Accessed: 09.01.2025).
26. Wille, M. (2022) Revolution? No, the metaverse won't be a radical new breeding ground for extremism. *Inverse*. [Online] Available from: <https://www.inputmag.com/tech/no-the-metaverse-wont-be-a-radical-new-breeding-ground-for-extremism> (Accessed: 11.01.2025).
27. Sales, N.J. (2024) A girl was allegedly raped in the metaverse. Is this the beginning of a dark new future? *The Guardian*. [Online] Available from: <https://www.theguardian.com/commentisfree/2024/jan/05/metaverse-sexual-assault-vr-game-online-safety-meta> (Accessed: 11.01.2025).
28. Soon, W. (2022) A researcher's avatar was sexually assaulted on a metaverse platform owned by Meta, making her the latest victim of sexual abuse on Meta's platforms, watchdog says. *Business Insider*. [Online] Available from: <https://www.businessinsider.com/researcher-claims-her-avatar-was-raped-on-metas-metaverse-platform-2022-5> (Accessed: 11.01.2025).
29. Gazeta.Ru. (2023) V LDPR posle demonstratsii 1 Maya v igre Minecraft planiruyut "vnedryat'sya v metaverse" [LDPR plans to 'integrate into the metaverse' after May Day demonstration in Minecraft]. *Gazeta.Ru*. 27 April. [Online] Available from: <https://www.gazeta.ru/tech/news/2023/04/27/20312563.shtml?ysclid=lsd94sgcn234364103> (Accessed: 09.01.2025).
30. Arab News. (2023) Supporters of Palestine show solidarity by marching in the metaverse. *Arab News*. 27 October. [Online] Available from: <https://www.arabnews.com/node/2398501/media> (Accessed: 11.01.2025).
31. Bondar, P.S. et al. (2023) *Doveriye k gosudarstvennym institutam v tsifrovuyu epokhu: modeli i tipologiya riskov* [Trust in State Institutions in the Digital Age: Models and Typology of Risks]. Vladivostok: Vladivostok State University.

Информация об авторах:

Овчинников А.И. – д-р юрид. наук, зав. кафедрой теории и истории государства и права Южного федерального университета (Ростов-на-Дону, Россия); проректор по научной работе Донской духовной семинарии (Ростов-на-Дону, Россия). E-mail: k_fr3@mail.ru

Ширинских П.И. – ведущий специалист Центра государственной научной аттестации Южного федерального университета (Ростов-на-Дону, Россия). E-mail: shirinskikh1999@mail.ru

Авторы заявляют об отсутствии конфликта интересов.

Information about the authors:

A.I. Ovchinnikov, Dr. Sci. (Law), head of the Department of Theory and History of State and Law, Southern Federal University (Rostov-on-Don, Russian Federation); Don Theological Seminary (Rostov-on-Don, Russian Federation). E-mail: k_fr3@mail.ru

P.I. Shirinskikh, leading expert, Southern Federal University (Rostov-on-Don, Russian Federation). E-mail: shirinskikh1999@mail.ru

The authors declare no conflicts of interests.

Статья поступила в редакцию 07.02.2025;
одобрена после рецензирования 11.07.2025; принята к публикации 30.09.2025.

The article was submitted 07.02.2025;
approved after reviewing 11.07.2025; accepted for publication 30.09.2025.