

УДК 343.988

Денисович В.В.

ВИКТИМОЛОГИЧЕСКАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА НЕСОВЕРШЕННОЛЕТНИХ ЖЕРТВ МЕТАПРЕСТУПЛЕНИЙ

Денисович Вероника Владимировна

кандидат юридических наук, доцент,

Научно-исследовательский институт цифровых технологий и права
Казанского инновационного университета имени В. Г. Тимирязова,

г. Казань, Россия

V.Denisovich@ieml.ru

<https://orcid.org/0000-0003-3125-6570>

Аннотация. В статье представлены основные подходы в виктимологической характеристике противоправных деяний подростков в виртуальных пространствах. Сформулированы их предпосылки и проанализированы связи метапреступности с существующими криминологическими теориями происхождения преступного и предпреступного поведения в гибридных пространствах. Рассматриваются различные формы виктимного поведения детей, которые приводят к совершению различных преступлений: преступления против личности, экономические преступления, преступления против здоровья населения и т.д. Автор анализирует виктимное поведение подростков в метавселенных и отличительные особенности данного вида преступности в сравнении с киберпреступностью. Особое внимание уделяется перспективному изучению виктимологической характеристики деяний несовершеннолетних в будущем.

Ключевые слова: метапреступления, метапреступность, виктимное поведение, несовершеннолетние преступники, преступность в метавселенной

VICTIMOLOGICAL CHARACTERIZATION OF JUVENILE VICTIMS OF META-CRIMES

Veronika V. Denisovich

Candidate of Law Science, Associate Professor

Research Institute of Digital Technologies and Law, V.G. Timiryasov Kazan Innovation University, Kazan, Russia

V.Denisovich@ieml.ru

<https://orcid.org/0000-0003-3125-6570>

Abstract. The article presents the main approaches in the victimological characterisation of illegal acts of adolescents in virtual spaces. Their preconditions are formulated and the links between meta-crime and the existing criminological

theories of the origin of criminal and pre-criminal behaviour in hybrid spaces are analysed. Various forms of children's victim behaviour that lead to the commission of various crimes are considered: crimes against the person, economic crimes, crimes against public health, etc. The author analyses the victim behaviour of adolescents in meta-universes and the distinctive features of this type of crime in comparison with cybercrime. Special attention is paid to the prospective study of victimological characteristics of juvenile acts in the future.

Keywords: meta-crime, meta-crime, victimisation behaviour, juvenile offenders, crime in meta-universes

Введение

Становление нового правового пространства России в условиях постоянного повышения потребностей общества в цифровых концептах, закрепленных нормами права, происходит достаточно быстро, однако говорить о кодификации законодательства пока рано. Кроме того доктринально не сложились базовые терминологические категории, которые бы позволили сформировать основу для любого нормативного правового акта в области цифрового уголовного права, криминологии и виктимологии, что подтверждает высокий уровень актуальности и значимости изучения темы цифрового права в целом.

Decentraland и The Sandbox – это метавселенные, в которых за последний год было продано больше всего виртуальной недвижимости и невзаимозаменяемых токенов (NFT). Однако отмечается, что для более широкого распространения метавселенной в целом ключевое значение имеет взаимодействие между отдельными виртуальными мирами. Это означает, что пользователи смогут перемещаться из одного виртуального пространства в другое, используя одни и те же аватары и цифровые предметы, например, из Ethereum в Solana [1]. Что объединяет все метавселенные, которые сейчас работают по отдельности, так это одно большое сообщество с общей целью: создать новую интернет-инфраструктуру, которая сможет поддерживать Метавселенную. Среди нерешённых задач – разработка устройств дополненной и виртуальной реальности с более высокой скоростью интернета и суперпроцессорами, которые обрабатывают гиперреалистичную графику. Видео заканчивается возвышенным заявлением: «Человечество находится в процессе создания самой совершенной альтернативной реальности из когда-либо существовавших». Но как долго обществу придётся ждать, чтобы полностью погрузиться в эту фантазию [3].

Основная часть

Поскольку интерес к виртуальным пространствам только растет, человек все чаще стремится находиться в условиях метавселенной, в которой возможно практически все, увеличивается риск совершения всевозможных преступлений и правонарушений, которые могут навредить не виртуально, а реально, повлечь наказание и его исполнение.

Любопытство человека, 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 вирусов 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 прописаны как способ совершения преступления по объективной стороне состава преступления, но причиняющие вред человеку как моральный так и материальный [10, с. 50].

В Российской Федерации существует отдельный блок метавселенных, в которых могут происходить различные события, в том числе и происшествия. Большинство виртуальных миров – игровые (Roblox, Fortnite, Spatial и т.д.). Успешными можно считать метавселенные КоМета Сбербанка, банка ВТБ, ритейлеров «Ашан», «ВкусВилл», «Дикси».

При анализе работы всех эти цифровых платформ увеличиваются риски масштабных нарушений прав человека в условиях метасреды. Чем больше сделок и действий в условиях метaprостранства, тем больше возможностей эти договоренности нарушить. Участились случаи кражи конфиденциальной информации и даже целенаправленные деструктивные действия. Эти атаки вызывают серьезные проблемы безопасности и ставят под угрозу национальные интересы [2].

Метапреступность продолжает развиваться и приспосабливаться к новым цифровым технологиям и вызовам. С появлением интернета вещей, искусственного интеллекта и других инноваций, возникают новые угрозы и уязвимости, которые виртуальные мошенники могут использовать в своих целях. Прогнозы говорят о том, что метапреступность будет продолжать расти и станет еще более утонченной и опасной в будущем. С развитием искусственного интеллекта возникает новое измерение метапреступности. Метапреступники, использующие цифровые аватары человека, могут использовать искусственный интеллект для создания более сложных и интеллектуальных атак, а также для обхода систем защиты. Развитие средств и методов защиты становится все более важным в борьбе с метапреступностью в будущем.

Метапреступность – это форма противоправного поведения, связанная с использованием компьютеров, сетей и цифровых технологий. Метапреступники могут совершать различные преступления, такие как несанкционированные

рование 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), 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 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 техническое оснащение процесса погружения в метапространство. 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.

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.

Травля и сексуальные домогательства также были широко распространены, и несовершеннолетними часто манипулировали, заставляя использовать расистские оскорбления и продвигать экстремистские идеи. Сексуальные домогательства, насилие, причинение ущерба в метавселенной - одна из многих проблем безопасности.

В январе 2024 года полиция Соединенного Королевства возбудила первое дело об изнасиловании в метавселенной после того, как аватар 16-летней девочки подвергся нападению. Полиция сообщила, что жертва получила психологическую и эмоциональную травму, аналогичную нападению в физическом мире.

Результаты дела в настоящее время находятся на рассмотрении и, вероятно, создадут юридический прецедент для защиты несовершеннолетних в метавселенной. На данный момент метапреступность ставит новые задачи в определении, измерении и преследовании ответственности аватаров, с которыми обычная киберпреступность обычно не сталкивается, поскольку она не связана с принципом трансграничности и виртуальности. Киберпреступления совершаются в реальности в условиях реального времени.

Следует помнить о рисках причинения ущерба третьим лицам, включая взлом и запись окружения человека. Манипулирование технологиями виртуальной реальности, такими как тактильные наборы, которые позволяют пользователям физически взаимодействовать с виртуальными пространствами, также позволяет злоумышленникам наносить прямой физический вред пользователям. Это может вызывать зрительное головокружение, морскую болезнь и неврологические симптомы, которые уже могут быть квалифицированы как реальный ущерб здоровью в условиях не виртуального пространства.

В будущем метапреступность будет сталкиваться с новыми вызовами. Развитие цифровых технологий, постоянное использование искусственного интеллекта, постепенное внедрение сверхсильного искусственного интеллекта, квантовых технологий, создают новые возможности для совершения метапреступлений как видов цифровых преступлений.

История метапреступности только начинает складываться. Это поэтапный переход от деликтов в виртуальном пространстве к тяжким посяга-

тельствам в метавселенной, которые должны стать основанием для привлечения к ответственности и назначению наказания.

Крупные технологические компании, такие как Apple, Meta¹ и Microsoft, вкладывают значительные средства в метавселенную, разрабатывая как аппаратное, так и программное обеспечение для улучшения своих платформ. Исследовательская фирма Gartner предсказала, что к 2026 году 25% людей будут проводить в метавселенной не менее часа каждый день за работой, покупками, образованием, социальными сетями и развлечениями.

Этот прогноз, возможно, не слишком далек от реальности. Национальное исследование безопасности в Интернете, проведенное Комиссаром по безопасности в Австралии в 2022 году, показало, что 49% пользователей метавселенной заявили, что заходили в метавселенную не реже одного раза в месяц в течение последнего года. Поэтому правительствам развитых стран мира и технологическим компаниям необходимо срочно разработать правовую и нормативную базу, специфичную для метавселенной, для защиты захватывающих виртуальных сред. Национальные и международные правовые рамки должны будут учитывать новые характеристики метапреступлений, которые уже выявлены. Правоохранительным органам необходимо будет повысить квалификацию в области отчетности и расследований метапреступлений.

В прошлом компании говорили об ответственном использовании новых технологий, но не брали на себя ответственность за то, что их платформы использовались для совершения преступлений и причинения вреда. Вместо этого технологические лидеры используют то, что исследователи сейчас называют «искусными извинениями» (например, «Нам жаль, что вы столкнулись с этим на нашей платформе»). Но это никак ощутимо не помогает решить проблему, и компаниям метавселенной следует внедрить четкие нормативные рамки для своих виртуальных сред, чтобы сделать их безопасными для всех.

В последние годы научные изыскания всё более активно обращаются к изучению психологических аспектов виктимологии. Наблюдается рост исследований, посвящённых социально-психологическим характеристикам жертв.

Особое внимание уделяется изучению психологических особенностей подростков, которые могут стать причиной виктимного поведения. В диссертации М.П. Долговых [6, с. 32] была подробно рассмотрена психологическая детерминация виктимного поведения подростков, а также предложена модель программы профилактики и коррекции такого поведения.

В работе О.Б. Бовть [5, с. 100] были исследованы стратегии поведения в конфликтных ситуациях у подростков с различными типами виктимного поведения. На основе полученных данных были разработаны рекомендации по предотвращению виктимного поведения у детей и подростков.

¹Организация признана экстремистской на территории Российской Федерации.

Исследования, проводимые на Западе, также представляют значительный интерес. А. Цицика и другие учёные обнаружили корреляцию между склонностью к виктимному поведению и уровнем образования родителей. В частности, было выявлено, что у лиц с низким и средним уровнем образования эта склонность выражена более ярко.

Семейные отношения и структура семьи играют важную роль в формировании склонности к виктимному поведению. Например, отсутствие эмоциональной связи между членами семьи, совместное времяпрепровождение родителей и детей, а также неполная семья могут способствовать кибервиктимизации молодых людей.

Западные учёные активно работают над поиском способов преодоления виктимных форм поведения в интернете. Они разрабатывают разнообразные программы профилактики и коррекции для подростков и молодёжи.

Среди таких программ можно выделить WebQuest (Е. Менесини, А. Ночентини и Б. Э. Палладино), KiVa (А. Уиллифорд, Л. С. Элледж, А. Дж. Баултон и другие). Эти программы направлены на профилактику и коррекцию кибербуллинга среди подростков.

В настоящее время существует недостаток исследований, посвящённых изучению особенностей виктимности и виктимного поведения у молодых людей. В поведении ребенка в гибридном пространстве можно наблюдать стремление к поиску острых ощущений. Это подтверждается исследованием М. Цукермана. Такие молодые люди могут стать жертвами в VR-пространстве, поскольку, с одной стороны, они соблюдают правила поведения в сети, но, с другой стороны, не всегда могут противостоять противоправным действиям других пользователей.

Они склонны к зависимому и беспомощному поведению, отличаются высокой чувствительностью и нуждаются в поддержке, сочувствии и помощи со стороны окружающих. Для этой категории подростков характерна роль жертвы, которая усиливается после неоднократного попадания в ситуации, связанные с посягательствами.

Заключение

Представляется правильным встроить в систему видов преступности – метапреступность с ее отдельными криминологическими и виктимологическими показателями, механизмом преступного поведения и характеристикой личности виновного, жертвы преступления.

Для обеспечения безопасной интернет-социализации молодежи в условиях современного мира необходимо создание комплексной системы превентивных мер, направленных на предотвращение реализации виктимного потенциала студентов в интернете, необходимо разработать концептуальные основы профилактико-коррекционных мероприятий девиктимизации в интернете с учетом социально-психологических особенностей, факторов и механизмов проявления виктимного поведения детей.

Важность этой задачи определяется и тем, что экономика значительно раньше юриспруденции восприняла значимость как метапреступности, так

и фундаментальных для неё технологий блокчейна, смарт-контракта, и внедрила их в жизнь, жизнь пока еще вероятно меньшей части общества. Теперь задача исследователей-юристов определить и предложить правила, по которым будут квалифицироваться метапреступления.

Для метапреступности необходимо предусмотреть механизмы правового регулирования и принуждения, необходимого для поддержания правового порядка. Причем коль скоро результаты деятельности в метавселенных будут иметь последствия в объективном мире (например, заработок), то метапреступления (например, хищение средств к существованию) не могут не интересовать демократическое государство. В связи с изложенным маловероятным видится восприятие метапреступности как абсолютно свободного от государственного регулирования и принуждения мира, как минимум в связи с необходимостью защиты добросовестных пользователей от пользователей-злоумышленников.

Следующим блоком норм, которые подлежат скрупулезной разработке являются нормы о характере наказания за метапреступления с учетом личности виновного и жертвы. Отрасль цифровой виктимологии только начинает развиваться, цифровая криминология также находится в стадии становления, следовательно нет четкого определения, какие качества должны быть учтены при формировании концепции наказания для преступников, разработчиков цифровых аватаров человека.

В настоящее время метавселенная постепенно становится основным компонентом промышленных и коммерческих процессов по всему миру. Хотя многие вопросы 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 правительства и компании государств Юго-Восточной Азии смотрят на Metaverse благосклонно [10]. 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 вопросы 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 [8, с. 51].

Чтобы успешно преодолеть их, ассоциации необходимо будет пересмотреть или даже реорганизовать свои основные инициативы в области экономического регионализма, что потребует много времени и усилий при любом сценарии. Необходимо определиться с понятием метапреступлений

и метапреступности, изучить риски возникновения метапреступлений, просчитать их вероятность относительно количественных и качественных показателей. Важным считается применение не только цифровых технологий и их этическое использование в отношении человека. Поэтому большой круг вопросов остается малоизученным с точки зрения источников цифрового права и метаправа [9, с. 109]. Особую актуальность приобретает правовой статус аватаров человека, которые не являются субъектами преступления, однако этот вопрос

Про изучение аватаров (цифровых двойников человека) логичным является терминологически обосновать его значение как субъекта уголовно-правовых отношений в том числе с учетом психологических особенностей личности преступника.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1. Aslan O. A New Malware Classification Framework Based on Deep Learning Algorithms / O. Aslan, A.A. Yilmaz // IEEE Access. 2021. Vol. 9. P. 87936-87951. DOI: <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2021.3089586>
2. Bayouhd, K., Knani, R., Hamdaoui, F., & Mtibaa, A. (2022). A survey on deep multimodal learning for computer vision: Advances, trends, applications, and datasets. *The Visual Computer: International Journal of Computer Graphics*. 2022. Vol. 38, no. 8. P. 2939-2970. DOI: <https://doi.org/10.1007/s00371-021-02166-7>
3. Metaverse. 2020. Vol. 1, Iss. 2. DOI: <https://doi.org/10.54517/met.v1i2.1865>
4. Tsitsika A., Janikian M., Wójcik S., Makaruk K., Tzavela E., Tzavara C., et al. Cyberbullying victimization prevalence and associations with internalizing and externalizing problems among adolescents in six European countries. *Computers in Human Behavior*. 2015. No. 51. P.1-7.
5. Бовть О.Б. Взаимосвязь стратегий поведения в конфликте с типом виктимного поведения подростков // Известия Саратовского университета. Новая серия. Сер. Акмеология образования. Психология развития. 2015. №3. С. 262-265.
6. Долговых М.П. Психологическая детерминация проявления виктимного поведения личности подростка: дис. ... канд. психол. наук. Тольятти, 2009. 180 с.
7. Малкина-Пых И.С. Психология поведения жертвы. М.: Наука, 2009. 329 с.
8. Субботина Р.А. Личностные детерминанты виктимного поведения юношей и девушек // Интеграция образования. 2016. Т. 20, № 1. С. 51-62.
9. Франк Л.В. Виктимология и виктимность. Душанбе, 1972. 262 с.
10. Чонг Б.Ч. Развитие ИИ-аватаров: правосубъектность, права и обязанности в развивающейся метавселенной // Журнал цифровых техно-

логий и права. 2024. Vol. 2, no. 4. P. 857-885.
DOI: <https://doi.org/10.21202/jdtl.2024.42>.

REFERENCES

1. Aslan O. A New Malware Classification Framework Based on Deep Learning Algorithms / O. Aslan, A.A. Yilmaz // IEEE Access. 2021. Vol. 9. P. 87936-87951. DOI: <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2021.3089586>
2. Bayoudh, K., Knani, R., Hamdaoui, F., & Mtibaa, A. (2022). A survey on deep multimodal learning for computer vision: Advances, trends, applications, and datasets. *The Visual Computer: International Journal of Computer Graphics*. 2022. Vol. 38, no. 8. P. 2939-2970. DOI: <https://doi.org/10.1007/s00371-021-02166-7>
3. Metaverse. 2020. Vol. 1, Iss. 2. DOI: <https://doi.org/10.54517/met.v1i2.1865>
4. Tsitsika A., Janikian M., Wójcik S., Makaruk K., Tzavela E., Tzavara C., et al. Cyberbullying victimization prevalence and associations with internalizing and externalizing problems among adolescents in six European countries. *Computers in Human Behavior*. 2015. No. 51. P.1-7.
5. Bovt O.B. The relationship between behavior strategies in conflict and the type of victim behavior in adolescents // *Bulletin of the Saratov University. New series. Ser. Acmeology of education. Developmental psychology*. 2015. No. 3. P. 262-265.
6. Dolgovykh M.P. Psychological determination of the manifestation of victim behavior of a teenager's personality: dis. ... Cand. Psychological Sciences. Tol'yatti, 2009. 180 p.
7. Malkina-Pykh I.S. Psychology of victim behavior. Moscow: Nauka, 2009. 329 p.
8. Subbotina R.A. Personal determinants of victim behavior of young men and women // *Integration of education*. 2016. Vol. 20, No. 1. P. 51-62.
9. Frank L.V. Victimology and victimization. Dushanbe, 1972. 262 p.
10. Chong B.Ch. The Development of AI Avatars: Legal Personhood, Rights, and Responsibilities in the Evolving Metaverse // *Journal of Digital Technologies and Law*. 2024. Vol. 2, no. 4. P. 857-885. DOI: <https://doi.org/10.21202/jdtl.2024.42>.