

Преступления в виртуальной реальности: миф или реальность?¹

Аннотация. Статья посвящена проблемам совершения преступлений с помощью технологий виртуальной реальности и их квалификации. Охарактеризованы факультативные признаки объективной стороны и их значение при использовании новых цифровых технологий. Детально проанализированы факторы, осложняющие расследование подобных деликтов.

По итогам проведенного исследования авторы приходят к выводу, что технология виртуальной реальности дает преступнику совершенно новые возможности. Во-первых, виртуальная реальность позволяет манипулировать эмоциями и сознанием потерпевшего на совершенно новом уровне. Психоэмоциональный эффект сравним по силе с эффектом от событий в реальном мире, в то же время он может достигаться удаленно посредством сети Интернет. Во-вторых, в связи с интеграцией в виртуальную среду устройств реального мира последствия действий в виртуальной реальности распространяются и на реальный мир. Это означает, что многие преступные деяния, для которых был необходим контакт с потерпевшим, теперь могут совершаться и удаленно.

Ключевые слова: виртуальная реальность, виртуальный мир, преступления, информационные технологии, новые технологии, киберпреступник, киберпространство, анонимность.

DOI: 10.17803/1994-1471.2019.100.3.161-169

Информационные технологии полностью изменили современный мир. Они (технологии) помогают нам в работе, досуге, воспитании детей и даже правоохранительной деятельности. Основным стимулом внедрения любой информационной технологии является

¹ Исследование выполнено при финансовой поддержке Фонда целевого капитала ДВФУ.

© Дремлюга Р. И., Крипакова А. В., 2019

* Дремлюга Роман Игоревич, кандидат юридических наук, доцент кафедры международного публичного и частного права Юридической школы Дальневосточного федерального университета
dremluga.ri@dvfu.ru

690922, Россия, Приморский край, о. Русский, п. Аякс, д. 10, кампус ДВФУ

** Крипакова Александра Витальевна, административный директор Центра национальной технологической инициативы по нейротехнологиям, технологиям виртуальной и дополненной реальности Дальневосточного федерального университета

kripakova.av@dvfu.ru

690922, Россия, Приморский край, о. Русский, п. Аякс, д. 10, кампус ДВФУ

возможность сделать окружающий нас мир безопасней, интересней, комфортней и доступней. Гораздо дальше в этом смысле продвинулся класс технологий, которые не просто улучшают наш мир, но создают новые виртуальные миры для работы, игр и социального взаимодействия.

У технологий виртуальной реальности (далее также — VR) огромный и пока не в полной мере реализованный потенциал по изменению существующих практик жизни, производства, образования. Уже сейчас накоплено множество цифровых двойников реальных пространств и объектов, что способствует динамичному оцифровыванию мира. Такие виртуальные среды могут быть спроектированы под определенные задачи. Кроме того, виртуальный мир может подстраиваться под нужды пользователя и меняться в зависимости от решаемых задач. Технологии построения виртуальных сред принято обозначать как технологии виртуальной реальности. Технологии виртуальной реальности размывают границу между привычной нам реальностью и ее цифровым воплощением.

Хотя вышеназванная технология достаточно популярна для обсуждения в технической литературе и СМИ, формально определить понятие «виртуальная реальность» (англ. — virtual reality) достаточно сложно. Во-первых, данная технология, а если быть более точным, то целый класс технологий, развивается крайне быстро. Во-вторых, одну и ту же технологию в совокупности с другими технологиями можно отнести к виртуальной реальности, а в совокупности с другими — уже нет. В-третьих, термин «виртуальная реальность» широко используется в философии и психологии для обозначения любых вымышленных (умозрительных) миров как противопоставление миру реальному. Как отмечают некоторые авторы, «чаще всего VR характеризуется современными исследователями либо как мир идей (или символов, или даже

симулякров), либо как некоторое особенное содержание сознания»². С подобной позиции информационное пространство сети Интернет является виртуальной реальностью, как и мир, созданный в художественном произведении.

В данной работе мы будем использовать узкое определение термина «виртуальная реальность» как информационной технологии с особыми свойствами. Например, нам подходят следующие определения, данные в научной литературе по гуманитарным наукам, где виртуальная реальность зачастую понимается как «технически конструируемая при помощи компьютерных средств интерактивная среда; как порождение и оперирование объектами, реальными или воображаемыми, на основе их графического представления, симуляции их физических свойств и способности воздействия и самостоятельного присутствия в пространстве, а также создание таких объектов средствами специального компьютерного оборудования»³.

В технических интернет-изданиях виртуальную реальность определяют как «созданный техническими средствами мир, передаваемый человеку через его ощущения: зрение, слух, обоняние, осязание и другие. Виртуальная реальность имитирует как воздействие, так и реакции на воздействие»⁴. Так, например, если пользователь оденет шлем виртуальной реальности и использует программное обеспечение, симулирующее вождение на гоночном трэке, то перед собой он увидит компьютерную имитацию вида из кресла гоночного автомобиля. Управляя рулем, который он держит в реальном мире, пользователь может воздействовать на объект мира виртуального. То есть картинка будет имитировать езду на машине в соответствии с поворотами руля пользователем.

Несмотря на сложность определения термина «виртуальная реальность» даже в узком смысле можно выделить несколько императив-

² *Отюцкий Г. П.* Осмысление виртуальной реальности: методологические трудности // Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики. 2015. № 2-2 (52). С. 162.

³ *Солодкина Е. А.* К определению понятия «виртуальная реальность» // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия «Философия». 2004. № 1. С. 191.

⁴ *Скрыльникова А.* Все, что нужно знать про VR/AR-технологии // URL: <https://rb.ru/story/vsyo-o-vr-ar/>.

ных признаков, присущих VR на данный момент. Во-первых, VR это модель или симуляция настоящего или вымышленного мира (среды). Это отличает ее от другого термина — «дополненная реальность», где в реальный мир вводятся конструируемые при помощи компьютерных средств объекты⁵. Во-вторых, это симуляция компьютерная (цифровая). В-третьих, такая симуляция должна в некоторой степени создавать у пользователя (или группы пользователей) ощущение реальности мира посредством обратной связи, реалистичности передвижений или другими способами.

Но при этом виртуальная реальность — это прежде всего среда социального взаимодействия в различных формах. В настоящее время преобладает использование VR в игровых целях, растет популярность использования VR для рабочих совещаний и личных встреч⁶. Использование VR для организации деловых встреч, многопользовательские режимы игры подразумевают, по крайней мере, аудио- и видеоконтакт. В виртуальном мире зачастую человек виден другим пользователям как человекоподобный аватар⁷, внешний вид которого может отражать черты внешнего вида пользователя, а может совершенно отличаться (например, иметь признаки другого пола). Хотя голос и внешний вид в виртуальном мире может быть изменен, это не исключает того, что действия в цифровом пространстве посредством вербального и визуального контакта могут причинить реальный вред.

Некоторые авторы выделяют вербальные преступления в отдельную криминологическую категорию. При этом содержательная часть объективной стороны вербальных преступлений актуализирует способ совершения преступления

в виде вербальных репрезентаций. Их можно признать и орудием, и средством достижения преступного результата⁸. То есть передача сообщения становится обязательным элементом, поскольку, согласно характеру преступления, это является существенным фактором для общественной опасности.

Таким образом, с помощью технологии VR можно совершать целый спектр преступлений — от «клеветы» (ст. 128.1 УК РФ) до «публичных призывов к осуществлению террористической деятельности или публичное оправдание терроризма». Широкое использование виртуальной компьютерной среды для социального взаимодействия порождает классическое противоречие между необходимостью свободного обмена информацией и расширения инструментария для этого — как фактора экономического роста и потребностями на введение ограничений на свободное использование определенных видов информации — как фактора безопасности государства и общества.

Признавая факт возможности совершения преступления с помощью технологий виртуальной реальности, мы сталкиваемся с рядом факторов, которые осложняют расследование подобных деликтов.

Во-первых, это сложность определения юрисдикции. Спецификой виртуальной реальности является то, что практически все современные VR-приложения — это попытка воссоздать целостный мир или среду, такой мир, который един виртуально, фактически находится в разных юрисдикциях. Физически большинство платформ виртуальной реальности находятся за рубежом, и их обслуживают зарубежные юридические лица вне российской территориальной юрисдикции.

⁵ Наиболее ярким примером является многопользовательская игра *Pokemon Go*, в которую играет более 100 млн пользователей по всему миру. См.: например: *Feldman B.* Agency and governance: *Pokémon-Go* and contested fun in public space // *Geoforum*. 2018. 96. P. 289—297.

⁶ *Perry T. S.* Virtual reality goes social: Meeting people, not playing games, will be VR's killer app, 2016 // *IEEE Spectrum*. 2016. 53 (1). 7367470. P. 56—57.

⁷ В контексте использования в среде виртуальной реальности аватар — это трехмерное графическое представление пользователя VR.

⁸ *Абызов Р. М., Землюков С. В.* К вопросу о понятии вербального преступления // *Российский следователь*. 2014. № 24. С. 35.

Часть 3 ст. 12 УК РФ устанавливает, что иностранные граждане и лица без гражданства, не проживающие постоянно в Российской Федерации, совершившие преступление вне пределов Российской Федерации, подлежат уголовной ответственности согласно УК РФ в случаях, если преступление направлено против интересов Российской Федерации или граждан РФ либо против постоянно проживающих в России лиц без гражданства. Кроме того, экстерриториальная юрисдикция может быть предусмотрена международным договором, заключенным и ратифицированным Российской Федерацией. На практике уголовные дела возбуждаются не в каждом случае даже при наличии основания. Если место преступления, преступник или доказательства преступления находятся за рубежом, возможности следствия сильно ограничены⁹.

Во-вторых, одним из принципов киберпространства является анонимность, что в первую очередь обеспечивает преимущества для всех форм преступных мошенничества и обмана. Для преступника анонимность и обезличенность позволяют выдать себя за другого человека, скрыться от правосудия, остаться вне общественного порицания и осуждения, что порождает чувство безнаказанности и безопасности.

В третьих, это широкий охват аудитории. Данный фактор является определяющим и для виртуального мира, пользователем которого может быть любой человек с выходом в Интернет.

Перечисленные выше вызовы как с криминологической, так и с уголовно правовой точки зрения не являются уникальными. При этом VR является просто очередной компьютерной тех-

нологией, создающей проблемы для правоприменителя. Уникальной характеристикой VR как средства достижения преступного результата является способность такой виртуальной среды создавать иллюзию реалистичности у пользователя, либо проявляться в виде последствий в реальном мире.

Проведенные опыты показывают, что пользователи виртуальной реальности могут бояться подходить к краю виртуального высотного здания, демонстрируя такие же психоэмоциональные реакции, как если бы это происходило в реальном мире. Головокружение, тошнота, боль в желудке, трясущиеся руки — вот неполный список реакций на виртуальную высоту¹⁰. Как отмечают некоторые зарубежные исследователи, чувства, вызванные происходящим в VR, в свою очередь, могут иметь реальные физические последствия. Пользователь может быть буквально напуган до смерти (или, по крайней мере, до состояния сердечного приступа) игрой, в которой чувствовал себя достаточно реально. Даже если пользователь физически не пострадал, для него это может быть тяжелым психотравмирующим испытанием, которое сложно воссоздать в Интернете или в видеоигре без использования среды VR¹¹.

Данное свойство виртуальных сред имеет и свое позитивное применение, например, есть успехи по использованию VR для борьбы с аутизмом¹² или в психотерапии фобий¹³. В то же время это беспрецедентный шанс для хакеров или других киберзлоумышленников «взломать» эмоции жертвы. Ранее киберпреступникам были доступны только собственность, деловая репутация и другие очевидные

⁹ См., например: *Клевцов К. К.* Досудебное производство по уголовным делам о преступлениях, совершенных в отношении несовершеннолетних, за рубежом // *Российский следователь*. 2018. № 1. С. 23—26.

¹⁰ *Clark L.* Walking the Plank with the Oculus Rift is Stomach-Churning Stuff // *WIRED UK*. May 30, 2013. URL: <http://www.wired.co.uk/article/oculus-vr>.

¹¹ *Lemley M. A., Volokh E.* Law, Virtual Reality, and Augmented Reality (February 27, 2018) // *University of Pennsylvania Law Review*. 2018. Vol. 166 ; *Stanford Public Law Working*. Paper No. 2933867 ; *UCLA School of Law, Public Law Research Paper No. 17-13*. URL: <https://ssrn.com/abstract=2933867>.

¹² См., например: *Yuan S. N. V., Ip H. H. S.* Using virtual reality to train emotional and social skills in children with autism spectrum disorder // *London Journal of Primary Care*. 2018. 10 (4). P. 110—112.

¹³ См., например: *Park J.-M., Noh G.-Y.* The effects of vr simulation game on driving fear and efficacy // *JP Journal of Heat and Mass Transfer*. 2018. 15 (Spec. Is. 2). P. 161—169.

для жертв преступлений ценности, теперь они в буквальном смысле могут залезть пострадавшему в голову.

Виртуальность дает определенные преимущества в контексте вариативности провоцирования психоэмоциональных реакций. В реальном мире экономически дорого и сложно организовать падение человека с края «Большого каньона», нападение монстра из научно-фантастического фильма или гарем со 100 красивыми наложницами. Виртуальная реальность создает возможность для эффективных манипуляций сознанием и эмоциями, так как сюжет ограничивается только фантазией разработчика. Последние исследования показывают, что с помощью виртуальной среды можно вызвать практически любую эмоцию длительностью до 8 минут¹⁴.

В российском уголовном праве существуют составы преступлений, которые прямо или косвенно подразумевают психоэмоциональное давление на жертву. Виртуальная реальность может стать более эффективным средством достижения преступных целей в мире реальном. Например, вовлечение несовершеннолетнего в совершение действий, представляющих опасность для жизни несовершеннолетнего (ст. 152.2 УК РФ) может совершаться в виртуальной реальности, где несовершеннолетний будет осуществлять такие действия с постоянным благоприятным исходом. Таким же образом могут реализовываться «игры смерти», которые зачастую квалифицируются как организация деятельности, направленной на побуждение к совершению самоубийства¹⁵. Виртуальная

реальность может помочь преступникам подавить волю несовершеннолетнего, запугать его, побороть страх жертвы на совершение суицида. Многочисленные исследования доказывают, что виртуальная реальность является превосходным средством для манипуляции психоэмоциональным состоянием человека¹⁶, особенно когда используется геймификация¹⁷.

Развитие программно-аппаратного обеспечения влияет на повышение реалистичности разрабатываемых виртуальных миров. Это выражается в степени детализации объектов виртуального мира, механике взаимодействия предметов виртуальной среды, реализации взаимодействия пользователя и объектов VR и во многом другом. Как отражено в некоторых исследованиях, большая реалистичность означает более существенный психоэмоциональный отклик пользователя на происходящее в компьютерной среде¹⁸.

По оценкам зарубежных исследователей, частота использования VR для социального взаимодействия будет стремительно расти. По некоторым прогнозам количество пользователей VR уже в этом году достигнет 170 млн по всему миру. Последние годы наблюдается двукратный рост количества людей, использующих VR¹⁹. Можно спрогнозировать рост преступлений, совершенных в среде VR, так как подобное наблюдалось при росте количества пользователей Интернетом. Многие из исследователей обозначали распространение использования глобальной сети как основной фактор роста количества киберпреступлений²⁰, следовательно,

¹⁴ Meuleman B., Rudrauf D. Induction and profiling of strong multi-componential emotions in virtual reality // IEEE Transactions on Affective Computing. 2018. URL: <https://ieeexplore.ieee.org/document/8432120/>.

¹⁵ См., например: Шарапов Р. Д., Дидрих М. П. Вопросы квалификации преступлений против жизни несовершеннолетних, совершенных с использованием сети Интернет // Электронное приложение к «Российскому юридическому журналу». 2017. № 6. С. 81—90.

¹⁶ Abdullah M., Shaikh Z. A. An effective virtual reality based Remedy for acrophobia // International Journal of Advanced Computer Science and Applications. 2018. 9 (6). P. 162—167.

¹⁷ Hvass J., Larsen O., Vendelbo K. Visual realism and presence in a virtual reality game // 3DTV-Conference 2017. Jun, 2018. P. 1—4.

¹⁸ Hvass J., Larsen O., Vendelbo K. Op. cit.

¹⁹ URL: <https://www.statista.com/statistics/426469/active-virtual-reality-users-worldwide/>.

²⁰ См., например: Тропина Т. Л. Киберпреступность. Понятие, состояние, уголовно-правовые меры борьбы : монография. Владивосток : Изд-во Дальневост. ун-та, 2009. 240 с.

и количество преступных деяний в ВР должно расти в связи с ростом пользователей технологии.

Еще одним свойством ВР, которое может создать новые возможности для преступников, является интеграция реальных сред с устройствами, которые могут воздействовать на пользователя в реальном мире. Например, уже несколько лет одним из самых бурно растущих сегментов рынка систем ВР является теледильдоника²¹. Так как в научной литературе нет определения этого термина²², мы сошлемся на определение, данное на общедоступном ресурсе. Википедия определяет теледильдоника как «технология, используемую для секса на расстоянии, в которой осязательные, температурные и прочие ощущения передаются между партнерами через двустороннюю линию связи. Реализуется с помощью электронной сексуальной игрушки, управляемой компьютером, которая дополняет технологию телеприсутствия ощущением сексуального контакта»²³. Широкое распространение данной технологии означает, что потенциально хакер может получить несанкционированный контакт интимного плана.

Некоторые зарубежные авторы отмечают, что подмена партнера в половом акте или незаконное получения доступа к телу пользователя виртуальной реальности через интерфейс для интимной связи содержат признаки преступлений против половой свободы. В зарубежной научной литературе в области права такой умышленный акт рассматривается либо как сексуаль-

ное домогательство (англ. — sexual harassment), либо как изнасилование (англ. — rape)²⁴.

Так как половое сношение отсутствует, с точки зрения российского уголовного права такие действия должны квалифицироваться как насильственные действия сексуального характера ст. 132 УК РФ, а не изнасилование ст. 131 УК РФ²⁵. Так как лицо, в отношении которого совершены действия сексуального характера через виртуальную реальность, может сразу не осознать, что совершаются несанкционированные действия, налицо беспомощное состояние, потому что потерпевший не мог понимать характер и значение совершаемых с ним действий либо оказать сопротивление виновному.

В практике правоприменения под беспомощным состоянием в контексте ст. 132 УК РФ чаще всего рассматривается состояние алкогольного или наркотического опьянения, но, как отмечают некоторые авторы, «решающим является то обстоятельство, что потерпевшая в таком состоянии не способна осознавать происходящее и оказывать сопротивление, и это охватывается умыслом виновного, позволяя ему совершить половое сношение помимо воли женщины»²⁶. Первые попытки взлома устройств для виртуального секса были совершены еще в 2015 г.²⁷ Как заявляют некоторые эксперты по кибербезопасности, «большинство устройств для секс-технологий и связанного с ними программного обеспечения ужасны с точки зрения конфиденциальности, а зачастую и безопасности»²⁸.

²¹ URL: https://motherboard.vice.com/en_us/article/ae35be/cam-girls-are-hacking-teledildonics-to-make-virtual-sex-feel-real.

²² При поиске термина «теледильдоника» E-library выдает ссылку на одну статью, где данный термин не объясняется: Мухоманова А. А., Крапивкина О. А. О специфике коммуникации во всемирной паутине // Молодежный вестник ИрГТУ. 2014. № 3. С. 22.

²³ URL: <https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A2%D0%B5%D0%BB%D0%B5%D0%B4%D0%B8%D0%BB%D1%8C%D0%B4%D0%BE%D0%BD%D0%B8%D0%BA%D0%B0>.

²⁴ Strikwerda L. Present and Future Instances of Virtual Rape in Light of Three Categories of Legal Philosophical Theories on Rape // Philosophy and Technology. 2015. 28 (4). С. 491—510.

²⁵ См., например: Комментарий к Уголовному кодексу Российской Федерации : в 4 т. / отв. ред. В. М. Лебедев. М. : Юрайт, 2017. Т. 2 : Особенная часть. Разд. VII, VIII (автор — В. П. Степалин).

²⁶ Бохан А. Вопросы квалификации изнасилований (ст. 131 УК РФ) и насильственных действий сексуального характера (ст. 132 УК РФ) // Уголовное право. 2014. № 5. С. 32—35.

²⁷ URL: https://motherboard.vice.com/en_us/article/ae3y8e/yes-your-smart-dildo-can-be-hacked.

²⁸ URL: <https://www.wired.co.uk/article/teledildonics-hacking-sex-toys>.

Таким образом, в результате развития технологий виртуальной реальности хакеры получают доступ не только к психике, но и к телу потенциальных жертв. Сложно сказать, будет ли совершение насильственных сексуальных действий в виртуальной среде сопоставимо по ущербу, причиненному потерпевшему, как и при совершении таких действий в реальном мире, но совершенно точно такого преступника будет сложнее привлечь к уголовной ответственности. Кроме того, для преступника это означает существенное снижение рисков при совершении деяния.

Также распространением так называемых костюмов «обратной связи» возникает риск увеличения преступлений, связанных с причинением вреда. Такие технологии основаны на электростимуляции, передавая пользователю «уведомления» в виде физического воздействия о том, что с ним происходит в реальном мире. На данный момент допустимая мощность такого воздействия относительно подобных технологий не регламентируется, а степень болевых

ощущений зависит от индивидуальных особенностей человека. Соответственно, появляется риск причинения реальных страданий от удара, нанесенного в виртуальной реальности. В настоящее время существуют только прототипы таких костюмов, но их массовое распространение — вопрос ближайшего будущего.

Подводя итоги, следует отметить, что технология виртуальной реальности дает преступнику совершенно новые возможности. Во-первых, VR позволяет манипулировать эмоциями и сознанием потерпевшего на совершенно новом уровне. Психоэмоциональный эффект сравним по силе с эффектом от событий в реальном мире, в то же время он может достигаться удаленно посредством сети Интернет. Во-вторых, в связи с интеграцией в виртуальную среду устройств реального мира последствия действий в VR распространяются и на реальный мир. Это означает, что многие преступные деяния, для которых был необходим контакт с потерпевшим, теперь могут совершаться и удаленно.

БИБЛИОГРАФИЯ

1. Абызов Р. М., Землюков С. В. К вопросу о понятии вербального преступления // Российский следователь. — 2014. — № 24.
2. Бохан А. Вопросы квалификации изнасилований (ст. 131 УК РФ) и насильственных действий сексуального характера (ст. 132 УК РФ) // Уголовное право. — 2014. — № 5.
3. Клевцов К. К. Досудебное производство по уголовным делам о преступлениях, совершенных в отношении несовершеннолетних, за рубежом // Российский следователь. — 2018. — № 1.
4. Комментарий к Уголовному кодексу Российской Федерации : в 4 / отв. ред. В. М. Лебедев. — М. : Юрайт, 2017. — Т. 2 : Особенная часть. — Разд. VII—VIII.
5. Отюцкий Г. П. Осмысление виртуальной реальности: методологические трудности // Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики. — 2015. — № 2—2 (52).
6. Солодкина Е. А. К определению понятия «виртуальная реальность» // Вестник Российского университета дружбы народов. — Серия «Философия». — 2004. — № 1.
7. Тропина Т. Л. Киберпреступность. Понятие, состояние, уголовно-правовые меры борьбы : монография. — Владивосток : Изд-во Дальневост. ун-та, 2009. — 240 с.
8. Шарапов Р. Д., Дидрих М. П. Вопросы квалификации преступлений против жизни несовершеннолетних, совершенных с использованием сети Интернет // Электронное приложение к «Российскому юридическому журналу». — 2017. — № 6.
9. Abdullah M., Shaikh Z. A. An effective virtual reality based Remedy for acrophobia // International Journal of Advanced Computer Science and Applications. — 2018. — 9 (6).
10. Clark L. Walking the Plank with the Oculus Rift is Stomach-Churning Stuff // WIRED UK. May 30, 2013. URL: <http://www.wired.co.uk/article/oculus-vr>.

11. *Feldman B.* Agency and governance: Pokémon-Go and contested fun in public space // *Geoforum*. — 2018. — 96.
12. *Hvass J., Larsen O., Vendelbo K.* Visual realism and presence in a virtual reality game // *3DTV-Conference*. 2017. — Jun, 2018.
13. *Lemley M. A., Volokh E.* Law, Virtual Reality, and Augmented Reality (February 27, 2018) // *University of Pennsylvania Law Abstract*. — 2018. — Vol. 166 ; Forthcoming. *Stanford Public Law Working Paper No. 2933867* ; *UCLA School of Law, Public Law Research Paper No. 17—13*. — URL: <https://ssrn.com/abstract=2933867>.
14. *Meuleman B., Rudrauf D.* Induction and profiling of strong multi-componential emotions in virtual reality // *IEEE Transactions on Affective Computing*, 2018. URL: <https://ieeexplore.ieee.org/document/8432120/>.
15. *Park J.-M., Noh G.-Y.* The effects of vr simulation game on driving fear and efficacy // *JP Journal of Heat and Mass Transfer*. — 2018. — 15 (Spec. Is. 2).
16. *Perry T. S.* Virtual reality goes social: Meeting people, not playing games, will be VR's killer app, 2016 // *IEEE Spectrum* — 2016. — 53 (1). — 7367470.
17. *Strikwerda L.* Present and Future Instances of Virtual Rape in Light of Three Categories of Legal Philosophical Theories on Rape // *Philosophy and Technology*. — 2015. — 28 (4).
18. *Yuan S. N.V., Ip H. H. S.* Using virtual reality to train emotional and social skills in children with autism spectrum disorder // *London Journal of Primary Care*. — 2018. — 10 (4).

Материал поступил в редакцию 30 июня 2018 г.

CRIMES IN VIRTUAL REALITY: MYTH OR REALITY?²⁹

DREMLYUGA Roman Igorevich, Ph.D. in Law, Associate Professor of the Department of International Public and Private Law of the Law School of the Far Eastern Federal University
dremlyuga.ri@dvfu.ru
690922, Russia, Primorsky Krai, Russian Island, Ajax, d. 10, FEFU campus

KRIPAKOVA Aleksandra Vitalievna, Administrative Director of the Center for National Technological Initiatives on Neurotechnology, Virtual and Augmented Reality Technologies, Far Eastern Federal University
kripakova.av@dvfu.ru
690922, Russia, Primorsky Krai, Russian Island, Ajax, d. 10, FEFU campus

Abstract. *The paper is devoted to the problems of committing crimes using virtual reality technologies and their qualifications. The optional features of the objective side and their significance when using new digital technologies are characterized. The factors complicating the investigation of such crimes are analyzed in detail. According to the results of the study, the authors come to the conclusion that the technology of virtual reality gives a criminal completely new opportunities. First, virtual reality allows you to manipulate the emotions and consciousness of the victim at a completely new level. The psycho-emotional effect is comparable in strength to the effect of events in the real world, at the same time it can be achieved remotely via the Internet. Secondly, in connection with the integration into the virtual environment of real-world devices, the consequences of actions in virtual reality also extend to the real world. This means that many criminal acts for which contact with the victim was necessary can now be performed remotely.*

²⁹ The study was carried out with the financial support of the Far Eastern Federal University (FEFU) Endowment Fund.

Keywords: *virtual reality, virtual world, crimes, information technologies, new technologies, cybercriminal, cyberspace, anonymity.*

REFERENCES (TRANSLITERATION)

1. *Abyzov R. M., Zemlyukov S. V.* K voprosu o ponyatii verbal'nogo prestupleniya // Rossiyskiy sledovatel'. — 2014. — № 24.
2. *Bokhan A.* Voprosy kvalifikatsii iznasilovaniy (st. 131 UK RF) i nasil'stvennykh deystviy seksual'nogo kharaktera (st. 132 UK RF) // Ugolovnoe pravo. — 2014. — № 5.
3. *Klevtsov K. K.* Dosudebnoe proizvodstvo po ugolovnym delam o prestupleniyakh, sovershennykh v otnoshenii nesovershennoletnikh, za rubezhom // Rossiyskiy sledovatel'. — 2018. — № 1.
4. Kommentariy k Ugolovnomu kodeksu Rossiyskoy Federatsii : v 4 / otv. red. V. M. Lebedev. — M. : Yurayt, 2017. — T. 2 : Osobennaya chast'. — Razd. VII—VIII.
5. *Otyutskiy G. P.* Osmyslenie virtual'noy real'nosti: metodologicheskie trudnosti // Istoricheskie, filosofskie, politicheskie i yuridicheskie nauki, kul'turologiya i iskusstvovedenie. Voprosy teorii i praktiki. — 2015. — № 2—2 (52).
6. *Solodkina E. A.* K opredeleniyu ponyatiya «virtual'naya real'nost'» // Vestnik Rossiyskogo universiteta druzhby narodov. — Seriya «Filosofiya». — 2004. — № 1.
7. *Tropina T. L.* Kiberprestupnost'. Ponyatie, sostoyanie, ugolovno-pravovye mery bor'by : monografiya. — Vladivostok : Izd-vo Dal'nevost. un-ta, 2009. — 240 s.
8. *Sharapov R. D., Didrikh M. P.* Voprosy kvalifikatsii prestupleniy protiv zhizni nesovershennoletnikh, sovershennykh s ispol'zovaniem seti Internet // Elektronnoe prilozhenie k «Rossiyskomu yuridicheskomu zhurnalu». — 2017. — № 6.