

## Проблематика виртуальных миров

Виртуальные вселенные, в которых тем или иным образом осуществляется взаимодействие пользователей, развиваются на протяжении нескольких десятилетий<sup>1</sup>.

В числе ярких представителей онлайн-площадок, как игровых, так и предназначенных скорее для общения, можно назвать:

- Second Life<sup>2</sup> (год выпуска – 2003) – социальная многопользовательская игра с элементами социальной сети;
- EVE Online<sup>3</sup> (год выпуска – 2003) – массовая многопользовательская онлайн-игра с научно-фантастическим сюжетом, в которой экономика практически полностью контролируется игроками и в значительной степени приближена к реально существующей;
- Roblox<sup>4</sup> (год выпуска – 2006) – игровая онлайн-платформа, позволяющая любому пользователю создавать свои собственные и играть в созданные другими игры;
- Minecraft<sup>5</sup> (год выпуска – 2011) – игра в жанре песочницы, обладающая широкими возможностями по созданию пользовательского контента (городов, копий реальных достопримечательностей, локаций из массовой культуры и др.)
- VRChat<sup>6</sup> (год выпуска – 2014) – многопользовательский онлайн-проект, который позволяет игрокам взаимодействовать в виде 3D-моделей.

Закономерным развитием идей виртуального взаимодействия пользователей являются так называемые «метавселенные», предполагающие не только развлекательное общение, но и рабочие контакты.

Системного регулирования «метавселенных» в мировой практике пока не наблюдается, хотя некоторые шаги в этом направлении предпринимаются.

В октябре 2021 года при Китайской ассоциации мобильной связи создан<sup>7</sup> Комитет индустрии «метавселенной» – первая отраслевая организация по регулированию «метавселенных»<sup>8</sup>.

В состав комитета вошли три основных оператора China Mobile, Telecom и China Unicom. К началу 2022 года – еще 17 компаний, включая Inly Media Co

<sup>1</sup> <https://dtf.ru/games/15753-vrchat-eshche-odna-stupenka-na-puti-k-matrice>

<sup>2</sup> [https://ru.wikipedia.org/wiki/Second\\_Life](https://ru.wikipedia.org/wiki/Second_Life), <https://secondlife.com/>

<sup>3</sup> [https://ru.wikipedia.org/wiki/EVE\\_Online](https://ru.wikipedia.org/wiki/EVE_Online), <https://www.eveonline.com/ru>

<sup>4</sup> <https://ru.wikipedia.org/wiki/Roblox>, <https://www.roblox.com/>

<sup>5</sup> <https://ru.wikipedia.org/wiki/Minecraft>, <https://www.minecraft.net/ru-ru>

<sup>6</sup> <https://ru.wikipedia.org/wiki/VRChat>, <https://hello.vrchat.com/>

<sup>7</sup> <https://opengovasia.com/china-creates-metaverse-industry-committee/>

<sup>8</sup> [https://rdc.grfc.ru/2022/03/metaverse\\_regulation/](https://rdc.grfc.ru/2022/03/metaverse_regulation/)

Ltd, Topnew Info&Tech Co Ltd, и Beijing Quanshi World Online Network Information Co Ltd.

В ноябре 2021 года комитет выпустил<sup>9</sup> Декларацию индустрии «метавселенной». Основные пункты Декларации включают:

- ориентированность на граждан;
- создание позитивного имиджа цифровой жизни;
- оптимизация и модернизация цифровой экономики в новой инфраструктуре «метавселенной»;
- поощрение создания новых возможностей для субъектов «метавселенной»;
- создание экологии ценности данных в «метавселенной»;
- формирование принципов открытого сотрудничества для построения и развития «метавселенной».

Ниже представлены некоторые неординарные сценарии использования подобных онлайн-площадок, позволяющие взглянуть на проблематику, сопутствующую виртуализации социальных контактов.

### ***1. «Изнасилование» в метавселенной***

Фабула: В 2022 году Нина Джейн Патель заявила, что ее аватар в метавселенной Facebook подвергся сексуальному насилию со стороны других пользователей<sup>10</sup>.

Нина Патель работает вице-президентом по исследованиям *конкурирующей* метавселенной и хотела осмотреть площадки Meta Horizon.

«В течение 60 секунд после присоединения я подверглась словесным и сексуальным домогательствам – 3-4 мужских аватара, по сути, с мужскими голосами, но фактически групповым изнасилованием моего аватара и фотографированием».

По словам «потерпевшей», когда она пыталась уйти, виртуальные обидчики кричали на нее: «Не притворяйся, что тебе это не понравилось». «Ужасный опыт, который произошел так быстро, прежде чем я успела даже подумать о том, чтобы установить защитный барьер. Я замерла», — добавила она. «Это было сюрреалистично. Это был кошмар».

---

<sup>9</sup> [https://cs.com.cn/xwzx/hg/202112/t20211210\\_6226835.html](https://cs.com.cn/xwzx/hg/202112/t20211210_6226835.html)

<sup>10</sup> <https://vc.ru/future/359006-zhenshchina-utverzhdает-что-ее-аватар-byл-fakticheski-iznasilovan-gruppy-v-metavselennoy-facebook>, <https://www.forbes.ru/forbes-woman/467175-issledovatel-nica-rasskazala-ob-iznasilovanii-ee-avatara-v-metavselennoj>

Правозащитная группа SumOfUS опубликовала отчёт<sup>11</sup>, в котором упоминается ещё несколько схожих «инцидентов», с указанием видео<sup>12</sup> одного из них.

*Проблематика:* Хотя обозначенные «инциденты» сложно охарактеризовать как «изнасилование», проблеме кибербуллинга и мер защиты личных границ в виртуальных мирах следует уделить внимание, чтобы обеспечить комфорт пользователя.

Кейс также подсвечивает проблему использования диффамационных практик в конкурентной борьбе между компаниями-разработчиками виртуальных продуктов.

## ***2. Библиотека запрещённого контента в игре Minecraft***

*Фабула:* В 2020 году организация «Репортёры без границ» создали<sup>13</sup> карту<sup>14</sup> для компьютерной игры Minecraft, в которой находится библиотека<sup>15</sup>, содержащая материалы, доступ к которым ограничен в различных странах.

В библиотеку добавили материалы из России, Саудовской Аравии, Мексики, Вьетнама и Египта. Все статьи, собранные в Minecraft, подверглись цензуре в этих странах. От России в библиотеку включили публикации с сайта «Грани.ру», который заблокировали по решению Генпрокуратуры РФ в 2014 году.

Все статьи выложили в оригинале, а также перевели на английский язык и объединили в книги – их оказалось больше 200. «Репортёры без границ» считают, что эти материалы помогут молодым игрокам в Minecraft ознакомиться с публикациями, попавшими под цензуру, и после этого понять ценность свободной прессы.

Для каждой страны в библиотеке возвели отдельную секцию, где помимо шкафов для книг построили символические декорации. Например, в крыле России можно увидеть кракена, который олицетворяет государство, пытающееся охватить весь интернет.

*Проблематика:* Кейс поднимает вопрос распределения ответственности за пользовательский контент между его авторами и разработчиками виртуальных миров. Для некоторых продуктов свобода творчества является одной из ключевых особенностей, и её ограничение может вызвать отток

<sup>11</sup> [https://www.sumofus.org/images/Metaverse\\_report\\_May\\_2022.pdf](https://www.sumofus.org/images/Metaverse_report_May_2022.pdf)

<sup>12</sup> <https://drive.google.com/file/d/1558CIk75YtKrfNvJvQWkReG6VmxPpa81/view>

<sup>13</sup> <https://dtf.ru/life/111740-reportery-bez-granic-otkroyut-biblioteku-v-minecraft-v-ney-razmestili-stati-zhurnalistov-popavshie-pod-cenzuru>

<sup>14</sup> <https://uncensoredlibrary.com/en>

<sup>15</sup> <https://youtu.be/EBI7-pL52GY>

пользователей. С другой стороны, бесконтрольное распространение контента может вызвать претензии со стороны регуляторов.

В связи с этим, немаловажным также является аспект определения применимой юрисдикции в вопросе регулирования виртуальных вселенных.

### ***3. Потеря имущества в игре EVE Online***

Фабула: В 2010 году рекордное ограбление<sup>16</sup> произошло в космической многопользовательской игре EVE Online. В результате атаки пиратской группировки один из игроков потерял имущества примерно на \$1300.

Космический корабль игрока вёз на борту 74 лицензии PLEX (Pilots License Extensions), каждая из них даёт право на 30 дней игры. Лицензии можно было купить как за доллары, так и за игровую валюту ISK.

Стоимость 74 лицензий составляет более 22 млрд ISK или \$1295 по цене реальных тайм-кодов.

Также в 2014 году в указанной игре состоялось крупное виртуальное сражение<sup>17</sup>, в котором были уничтожены космические корабли на общую сумму \$300 000.

Проблематика: Кейс примечателен тем, что потеря игрового имущества, имеющего реальную стоимость, произошла не в ходе взлома аккаунта или иных мошеннических действий, а в ходе применения игровых механик, являющихся неотъемлемой частью игры.

При этом, такие действия, как грабёж и уничтожение имущества являются незаконными в реальном мире, что оставляет поле для рассуждения об ответственности за утрату игрового имущества, имеющего реальную стоимость, в игровых мирах.

### ***4. Раздел виртуальных активов при расторжении брака***

Фабула: В 2011 году в Китае супружеская пара подала иск о расторжении брака, требуя раздела всех своих активов, включая виртуальные<sup>18</sup>. Во время бракоразводного процесса, проходившего в Пекине, женщина потребовала, чтобы виртуальные деньги и другие предметы, полученные ими в Интернете, были разделены между двумя сторонами.

В данном случае аргументом было то, что, хотя игры, деньги и виртуальные товары находятся во владении ее мужа (поскольку использовался

<sup>16</sup> <https://habr.com/ru/post/101421/>

<sup>17</sup> <https://habr.com/ru/post/211088/>

<sup>18</sup> <https://www.ndtv.com/world-news/chinese-womans-claim-to-virtual-assets-dismissed-443246>

его ID и пароли), все они были получены в результате совместной игры и посещения Интернета.

Несмотря на это, суд не удовлетворил данное исковое требование и заявил, что виртуальные товары могут регулироваться законом, только если они связаны с реальным миром, например, если есть доказательства оплаты реальными деньгами для их получения.

*Проблематика:* Для привлечения пользователей в свои онлайн-миры разработчикам следует обдумать возможные гарантии и механизмы защиты прав как на аккаунты, в особенности в случае, если им пользуются несколько человек, так и на виртуальное имущество.

### **5. Избирательная компания в игре *Second Life***

*Фабула:* В 2007 году Кандидат в президенты США Джон Эдвардс начал<sup>19</sup> предвыборную кампанию в игре *Second Life*.

Представителем Эдвардса в *Second Life* является Джереми Ричир (Jerimee Richir), а его персонажа звали Хосе Роте (Jose Rote). По словам Ричира, виртуальный президентский проект – это его инициатива, однако команда Эдвардса знает о ней и всецело её поддерживает.

В ходе компании созданная в рамках игры штаб-квартира кандидата Эдвардса была разрушена игровыми «вандалами»<sup>20</sup>.

Игра *Second Life* и в дальнейшем использовалась для предвыборной агитации, в том числе в ходе президентских выборах в США в 2020 году<sup>21</sup>.

*Проблематика:* В российском правовом поле практика использования виртуальных миров не сформировалась, что с одной стороны даёт возможность использовать новые площадки для предвыборной агитации, а с другой – затрудняет контроль за соблюдением выборного законодательства и открывает дорогу для злоупотреблений.

### **6. Негативное отношение к «метавселенным» в обществе**

*Фабула:* в 2022 году ВЦИОМ представил данные<sup>22</sup> исследования о том, сколько россиян знают о метавселенных и в чем видят пользу и вред от их создания.

<sup>19</sup> <https://habr.com/ru/post/3379/>

<sup>20</sup> <https://www.wired.com/2007/03/john-edwards-se/>

<sup>21</sup> <https://nwn.blogs.com/nwn/2020/09/second-life-political-billboards-trump.html>

<sup>22</sup> <https://wciom.ru/analytical-reviews/analiticheskii-obzor/v-avatory-ja-gotov-pust-menja-nauchat>

Каждый десятый россиянин сообщил, что знаком с понятием метавселенной (10%). Каждый пятый слышал термин, но не понимает его (23%). Впервые услышали о метавселенных во время опроса 67% россиян.

Более четверти опрошенных заявили, что им было бы интересно побывать в метавселенной в качестве своей цифровой копии (27%). Среди молодежи 18-24 лет такое желание выразили половина опрошенных (56%). О том, что им неинтересно, сообщили 69% опрошенных.

Россияне, знающие о метавселенных, чаще говорили, что им было бы интересно попасть в виртуальную среду, по сравнению с теми опрошенными, которые не понимают этот термин или впервые его слышат (39%, 29% и 24% соответственно).

По мнению 37% граждан, от создания метавселенных будет больше вреда, чаще так считают 35-44-летние (45%). О преимущественной пользе сообщили 9%, чаще – молодые люди 18-24 лет (23%). Каждый пятый опрошенный выразил мнение, что создание метавселенных принесет пользу и вред в равной мере (19%), 18% полагают, что от этого явления не будет ни вреда, ни пользы.

Россияне, заявляющие о пользе метавселенных, считают так, потому что они предоставляют больше возможностей для общения (14%), расширяют кругозор (13%), упрощают поиск информации и свидетельствуют о техническом прогрессе (по 8%).

Граждане, уверенные во вреде создания метавселенных, чаще обосновывают это опасностью ухода от реальности (37%). Такого мнения чаще придерживаются 35-44-летние (49%), жители Москвы и Санкт-Петербурга и активные потребители интернета (по 46%), а также россияне с неполным и полным высшим образованием (45%). Каждый десятый видит опасность цифровых вселенных в отсутствии живого общения (11%) и деградации (9%).

Проблематика: большинство Россиян не понимают, что такое «метавселенная», либо считают подобное явление негативным.

Для бизнеса, работающего или планирующего начать деятельность в сфере метавселенных, важной задачей будет убедить пользователей в полезности своего продукта.