

УДК 343.37:343.541

РАДУТНИЙ О.Е., доктор філософії (Ph.D.) в галузі права, доцент,
доцент кафедри кримінального права Національного юридичного
університету імені Ярослава Мудрого.
ORCID: <http://orcid.org/0000-0002-6521-3977>.

ВІРТУАЛЬНІ КРИМІНАЛЬНІ ПОСЯГАННЯ НА СТАТЕВУ СВОБОДУ АБО НЕДОТОРКАННІСТЬ У ПРОСТОРІ МЕТАВСЕСВІТУ

DOI...

Анотація. В статті обґрунтовано тотожність між психосоматичними реакціями біологічного тіла людини та інформацією, яку користувач одержує у Метавсесвіті за допомогою технології розширеної реальності. Доведено, що психологічне поєднання користувача зі своїм аватаром залежить не стільки від схожості між ними, натомість від тих зусиль і ресурсів, які були витрачені на створення такого образу. Обґрунтовано, що користувачі віртуальних світів певною мірою асоціюють або ототожнюють себе зі своїми віртуальними тілами або персонажами, при цьому значна частина віртуального досвіду сприймається як цілком реальний досвід. Відчуття власної віртуальної присутності може бути настільки переконливим, що здатне вплинути на ступінь самоідентифікації людини, у зв'язку з чим віртуальні форми сексуальних або інших посягань можуть відчуватися як фізичні і брати безпосередню участь у механізмі заподіяння суспільно небезпечної шкоди. Розглянуто окремі способи посягань на статеву свободу або статеву недоторканність, зокрема, обман, змішування тіл за допомогою технології дінфейків, заволодіння аватаром, примушування його до вчинення певних дій, відкриті вербальні та графічні дії, приховані дії, спричинення тактильних відчуттів без згоди іншої особи, суспільно небезпечна поведінка ботів та алгоритмів, які за допомогою штучного інтелекту контролюють простір певного Метавсесвіту. На підставі проведеного дослідження запропоновано доповнити КК України новими нормами, зміст яких спрямований на запобігання кримінальним правопорушенням проти статевої свободи або недоторканності у просторі Метавсесвіту. Для цілей правового регулювання запропоновано виокремлювати певні частини Метавсесвіту і за критеріями контролю та функціонального призначення поділяти їх на закриті (індивідуальні), корпоративні (колективні) та громадські простори.

Ключові слова: інформація, інформаційні відносини, Метавсесвіт, Великі Дані, кримінальне право, кримінальне правопорушення, штучний інтелект, Всеосяжний Інтернет, імерсивні технології, віртуальна реальність, доповнена реальність, змішана реальність, розширена реальність, аватар, віртуальний образ, тактильні відчуття, кримінально-правова характеристика, статеві відносини, статеві недоторканність, сексуальне насильство, згвалтування, перевтілення, XR-перевтілення, змішування тіл, обман, дінфейк, бот.

Summary. The article substantiates the identity between the psychosomatic reactions of the human biological body and the information received by the user in the Metaverse through the extended reality technology. It is proved that the psychological connection between the user and his/her avatar depends not so much on the similarity between them, but on the efforts and resources spent on creating such an image. It is substantiated that users of virtual worlds to some extent associate or identify themselves with their virtual bodies or characters, and a significant part of the virtual experience is perceived as a very real experience. The sense of one's own virtual presence can be so compelling that it can affect the degree of self-identity of a person, and therefore virtual forms of sexual or other abuse can be experienced as physical and directly participate in the mechanism of causing socially dangerous harm. The author considers certain ways of encroaching on sexual freedom or sexual inviolability, in particular, fraud, body blending using deepfake technology, taking possession of an avatar, forcing it to

perform certain actions, overt verbal and graphic actions, covert actions, causing tactile sensations without the consent of another person, socially dangerous behaviour of bots and algorithms that control the space of a certain Metaverse with the help of artificial intelligence. Based on the study, the author proposes to supplement the Criminal Code of Ukraine with new provisions aimed at preventing criminal offences against sexual freedom or sexual inviolability in the virtual space of the Metaverse. For the purposes of legal regulation, the author proposes to distinguish certain parts of the Metaverse and, according to the criteria of control and functional purpose, to divide them into closed (individual), corporate (collective) and public spaces.

Keywords: *information, information relations, Metaverse, Big Data, criminal law, criminal offence, artificial intelligence, Internet of Everything, immersive technologies, virtual reality, augmented reality, mixed reality, extended reality, avatar, virtual image, tactile sensations, criminal law characterisation, sexual freedom, sexual relations, sexual inviolability, sexual violence, rape, embodiment, XR- embodiment, body blending, fraud, deepfake, bot.*

Постановка проблеми. Відповідно до попередніх досліджень [41, с. 40-68], вбачаються підстави розглядати Метавсесвіт (Metaverse, від грецьк. *μετά-* та *universe*) як: 1) мережу віртуальних світів нової соціальної взаємодії; 2) віртуальний простір, в якому персони (фізичні особи, юридичні особи, держави) та їх аватари³, можуть взаємодіяти між собою та іншими цифровими об'єктами за допомогою таких імерсивних технологій, як розширена реальність (Extended Reality, XR), що може включати віртуальну реальність (Virtual Reality, VR), доповнену реальність (Augmented Reality, AR) та змішану реальність (Mixed Reality, MR); 3) наступну ітерацію всесвітнього простору, в якій реалізовано можливості для навчання, розваг, соціального життя та роботи, комбінуючи свою активність офф-лайн та он-лайн.

На думку С. Містакідіса (Stylianos Mystakidis) [18], спираючись на технології розширеної реальності забезпечує у Метавсесвіті поглиблену мультисенсорну взаємодію між віртуальними середовищами, цифровими об'єктами та людьми. Згідно з позицією С. Парк та Ю. Кім (S.M. Park, Y.G. Kim) [22] сутність Метавсесвіту можливо розуміти як сервіс із соціальним значенням і стійким вмістом. Метавсесвіт також визнають платформою наступного покоління соціальних зв'язків і мереж [14], новим полем взаємодії між фізичним і цифровим світами, що забезпечує різноманітність можливостей на основі очікувань користувачів, сприйняття, емоцій і соціального контексту [19]. Очікується, що у своїй зрілій формі Метавсесвіт об'єднає у інтегрований спосіб такі технології, як згадана XR, блокчейн, штучний інтелект та Хмарні обчислення, створюючи таким чином нові форми взаємодії між людиною та комп'ютером, які є більш захоплюючими, інтуїтивно зрозумілими та досконалими [8]. За прогнозом А. Ясуда (Arisa Yasuda) Метавсесвіт може стати цифровим двійником усього фізичного всесвіту, так само він може бути розроблений як цілком окремий всесвіт із новими фізичними законами, тож з часом стане виокремленою інфраструктурою, тобто, штучним загальним всесвітом Artificial General Universe (AGU) [1].

Феномен Метавсесвіту вже впливає на глобальну та регіональну економіку, що відбувається, у тому числі, за рахунок збільшення обсягів паралельних продажів товарів та надання послуг в обох світах, зокрема, віртуальному Метавсесвіті та у реальному світі людей з їх біологічними тілами та фізичних об'єктів. За оцінками Grayscale [28], у найближчий час річний виторг окремих ділянок Метавсесвіту завдяки використанню Web 3.0 досягне 1 трлн. доларів США, у зв'язку з чим сектор складе потужну

³ Аватар – графічне (двомірне, трьохмірне) зображення користувача, його 3D-модель, персоніфікація в комп'ютерній грі, віртуальному середовищі або Метавсесвіті.

конкуренцію Web 2.0, що і так вже насичена найсучаснішими технологіями (швидкісні Інтернет-протоколи, п'яте покоління мобільного зв'язку 5G, нові стандарти бездротових мереж, системи інтерактивних веб-сайтів, ресурсів та платформ тощо), де контент формують і пропонують до використання не тільки власники апаратних та програмних ресурсів, але й самі користувачі, які одночасно виступають його споживачами (наочними прикладами чого є Facebook(Meta), Twitter(X), Instagram, TikTok тощо).

Попри свій віртуальний характер, події у Метавсесвіті є цілком реальними, зокрема, у ньому відбувається обіг значних фінансових ресурсів (напр., виконуються угоди купівлі-продажу віртуальних об'єктів за реальні долари США [7], при чому суми операцій є рекордними навіть для офф-лайн середовища [26]), офіційно реєструються шлюби та проводяться весілля [45], окремі країни відкривають у ньому свої консульства [44], а міжнародні компанії, зокрема, Victoria's Secret та McDonald's [17], а так само фінансові установи, наприклад, найбільший за розмірами активів банківський холдинг JPMorgan, – свої представництва [29] тощо. Інформаційні гіганти намагаються стати флагманами розглядуваних перегонів, зокрема, компанія Microsoft зробила свій власний крок до Метавсесвіту ("цифрового світу, населеного цифровими двійниками людей, місць та речей") і анонсувала появу віртуальних просторів та 3D-аватарів для роботи, спілкування та обміну даними в сервісі відео-конференцій Teams [15].

За своєю сутністю Метавсесвіт не є обмеженим географічними координатами певного ландшафту земної поверхні або кордонами окремої держави, він поступово стає новою формою правової, економічної та соціальної реальності, в якій поряд з традиційними вимірами простору також оновлюються правові статуси учасників існуючих правовідносин (з'являються та поширюються такі форми, як децентралізована юридична особа, звичайна людина набуває ознак "цифрової людини" (*digital human being*) та спеціального суб'єкта кримінального правопорушення тощо), штучний інтелект наближається до визнання повноцінним суб'єктом правовідносин. За логікою окресленого розвитку цілком природно невдовзі очікувати судові процеси у Метавсесвіті, результати яких у вигляді відповідних рішень будуть поширювати своє правове значення на традиційний офф-лайн простір [41, с. 40-68].

Втім, кожний виокремлений Метавсесвіт або загальний об'єднаний Метавсесвіт може одержати у спадщину від офф-лайн світу традиційні проблеми, зокрема, насильство, протиправне заволодіння чужим майном або майновими правами, в тому числі, шляхом крадіжки, грабежу, вимагання або шахрайства, а так само зловживання правами, невиконання або неналежне виконання обов'язків тощо, крім того, генерувати нові [41, с. 40-68], в тому числі:

- небажані або неприйнятні обов'язки та обтяження, джерелом яких можуть виступати положення багатосторінкової угоди користувача (User Rules, User Agreement), ознайомленням з якою здебільше ігнорують (так, онлайн-продавець Game Station заради жарту включив до тексту такої угоди умову про передачу покупцем своєї душі у вічне користування, з чим формально погодилися тисячі користувачів [30]);

- створення аватару іншої особи без її згоди (технічну можливість цього демонструє приклад подкасту із покійним Стівом Джобсом з використанням гіперреалістичного голосового генератора play.ht [6]), дублікату існуючого аватару або цифрової особи, протиправне копіювання або повне перенесення без залишків на первинному носіїві свідомості, інтелекту та особистості певної людини (самої себе або сторонньої особи) на цифровий або інший носій [20], зокрема, для існування або використання у Метавсесвіті з будь-якою метою, в тому числі протиправною;

- відсутність прозорості алгоритмів, які приймають юридично значущі рішення (рейтингування громадян, працівників або наукових закладів, дострокове звільнення від відбування покарання засуджених осіб тощо) або керують системами критичної інфраструктури та життєзабезпечення;

- сингулярність “чорної скриньки” штучного інтелекту (у поєднанні з непрозорістю алгоритмів), який наділений повною обізнаністю про принципи своєї побудови і роботи, здатністю до самонавчання, саморозвитку, рекурсивного самовдосконалення (перша версія відшукує помилки всередині себе, виправляє їх, утворює вдосконалену версію самої себе і переписує саму себе до нескінченності), коли самі розробники вже не будуть впевнені у тому, що розуміються на всіх нюансах його роботи, що так само ставить під сумнів можливість контролю з боку людини, у тому числі у зв'язку з відсутністю єдиного вразливого ядра, коли певний алгоритм штучного інтелекту розпорошений за технологією блокчейну, в тому числі, в мережі Всеосяжного Інтернету (Internet of Everything);

- протиправне використання результатів поєднання біології з інформаційними технологіями, маніпуляція речовинами в атомному або молекулярному рівнях, в тому числі, з використанням нанотехнологій, створення нових біологічних видів за допомогою синтетичної біології, створення та використання будь-якого генетичного матеріалу спочатку у вигляді бінарного комп'ютерного коду з наступним його перетворенням у певну послідовність ДНК реального біологічного організму (перехід бітів інформації в атоми фізичних об'єктів та навпаки);

- протиправне втручання в роботу пристроїв віртуальної, доповненої або змішаної реальності, теледидлоники⁴, нейропротезів або імплантів (напр., кохлеарних імплантів для відновлення слуху, протезу сітківки ока у вигляді мікрочіпу тощо), пошкодження або руйнування їх програмного або апаратного забезпечення, використання їх проти волі власника або належного користувача з протиправною метою, у зв'язку з чим виникає питання про посередню винність за ч. 2 ст. 27 КК України;

- протиправні дії по відношенню до чужої віртуальної власності або активів, стороннього віртуального персонажу, який виконує другорядні функції (тобто, не контролюється безпосередньо жодним користувачем, натомість є запрограмованим на певні рутинні дії для забезпечення загальної композиції гри або середовища)⁵, або чужого аватару (будь-яке насильство, цькування, домагання, пошкодження, згвалтування тощо, чим спричинюється шкода його власнику через майже повне ототожнення, як побачимо далі) тощо.

Ретроактивною реакцією на зазначені нові виклики, в тому числі, після численних скарг на домагання у віртуальній реальності, стали відповідні заходи Meta (Facebook) щодо введення функції особистого простору у своїх метавсесвітах Horizon Worlds та Horizon Venues [3], пізніше метавсесвіт AltspaceVR також ввів межі особистого простору, які автоматично включені для всіх аватарів за умовчанням [16].

⁴ Теледидлоніка (або кібердидлоніка, Teledildonics or Cyberdildonics) – різновид віртуальних сексуальних контактів з використанням мережевих електронних секс-іграшок, що імітують і розширюють людську сексуальну взаємодію. Термін зазвичай використовується для опису віддалених сексуальних відносин, під час яких тактильні відчуття передаються через мережеве з'єднання між учасниками, а так само для позначення роботизованих відносин з використанням секс-іграшок та інших приладів, які керуються за допомогою комп'ютерних систем та мають на меті замінити або покращити сексуальні стосунки з партнером-людиною, або (у вузькому розумінні) для позначення секс-іграшок з підтримкою Bluetooth [21].

⁵ Як у кінострічці “Персонаж” (Free Guy) виробництва США, 2020 р., режисер Шон Леві.

Втім, більш ефективною з точки зору упередження вбачається проактивна позиція, яка дозволяє вберегти значні початкові жертви кримінальних правопорушень з сексуальною конотацією до того, як явище набере значних масштабів і буде криміналізоване постфактум. Тому актуальним стає питання про перегляд та нове законодавче осмислення практично всіх норм чинного КК України, або створення Модельного Кримінального Кодексу Метавсесвіту, а так само розробки Загального Модельного (рамкового) кодексу Метавсесвіту [41, с. 40-68].

З кримінологічної точки зору, протиправна поведінка у Метавсесвіті може підсилюватися завдяки відносній анонімності (натомість, феномен Великих Даних поступово перетворює повну анонімність на залишкову ілюзію [42, с. 88-105]), усвідомленням певного виокремлення між реальним та віртуальним простором, що може сприяти відчуттю безкарності тощо. Тож, серед значного спектру проблем, які можуть виникнути у Метавсесвіті, не останнє місце займають кримінальні правопорушення проти статевої свободи або статевої недоторканності особи.

Результати аналізу наукових публікацій. Окремі питання кримінально-правової характеристики посягань на статево свободу або статево недоторканність особи змістовно розкрито у працях В.І. Борисова, Л.П. Брич, А.В. Горностай, О.М. Джуца, Л.В. Дорош, О.О. Дудорова, В.В. Ємельяненко, І.А. Копйової, Г.Я. Мартинишина, І.І. Митрофанова, В.О. Навроцького, О.П. Рябчинської, М.І. Хавронюка, О.В. Харитонової, В.В. Сташиса та багатьох інших. Належну увагу питанням охорони прав, законних інтересів та свобод суб'єктів інформаційної діяльності приділено в роботах О.А. Баранова, В.С. Батиргарєєвої, Ю.В. Бауліна, К.І. Белякова, В.М. Брижка, В.О. Глушкова, М.В. Карчевського, О.М. Литвинова, В.О. Навроцького, М.І. Панова, В.Г. Пилипчука, Н.А. Савінової, В.Я. Тація, В.О. Тулякова, П.Л. Фрися та багатьох інших. Втім, з плином часу ступінь та обсяг розробки будь-якої теми перманентно зменшується, натомість невизначеність щодо неї збільшується, в тому числі, завдяки появі нових факторів та обставин, які вимагають врахування та нового осмислення.

Метою статті є виявлення та аргументування необхідності кримінально-правового реагування на посягання, які здійснюються у віртуальних просторах, в тому числі, у Метавсесвіті, та мають своїм об'єктом суспільні відносини в сфері охорони статевої свободи або статевої недоторканності особи.

Виклад основного матеріалу. Оптимізація взаємодії між користувачем та віртуальним простором вимагає постійного збирання, накопичення, обробки та використання відповідних даних у зростаючих обсягах. Чим більшою є така взаємодія, тим більше інформації перебуває у обігу, тож відповідно до концепції Великих Даних (*Big Data*) та з огляду на відновлювальну (повторну) цінність будь якої інформації, за яку поступово зникають різновиди інформації з нульовою цінністю, остання не повинна втрачатися за жодних умов, адже з огляду на далекоглядну перспективу, оброблені та необроблені (невпорядковані, неточні, неструктуровані) дані стають важливими факторами формування загальної продуктивності суспільства [42, с. 88-105].

Метавсесвіт так само потребує значної кількості особистої інформації для того, щоб побудувати персоналізований та захоплюючий світ для кожного користувача індивідуально [13]. Для презентації себе у просторі Метавсесвіту в одних випадках користувачі можуть застосовувати програмні засоби, наприклад, певні фільтри, які дозволяють покращити свій власний вигляд, певним чином персоналізувати його, натомість, докорінно не змінювати своє зображення. В інших випадках можуть бути застосовані графічні накладки, фільтри або образи, які є більш радикальними (користувач може виглядати як герой або героїня художнього твору, або як вигадана ним істота,

тварина, робот, група атомів тощо). Психологічне поєднання себе з власним аватаром залежить не стільки від схожості, натомість, від тих зусиль та ресурсів (зокрема, часу або грошей для придбання додаткових функцій), які були витрачені на створення образу.

На думку групи дослідників проблематики переслідувань у соціальних мережах (G. Freeman, S. Zamanifard, D. Maloney, D. Asena) [10], їх користувачі можуть мати цілком реальне відчуття ідентичності зі своїми віртуальними тілами або образами, сприймати такі тіла в якості частини свого справжнього або автентичного “я”, відслідковувати фізичні прояви свого віртуального тіла або голосу, зазнавати дотиків, ударів тощо. Таке сприйняття образу, тіла та власної віртуальної присутності може бути настільки значущим, що здатне істотно вплинути на ступінь самоідентифікації, у зв'язку з чим віртуальні форми сексуальних посягань можуть відчуватися як фізичні.

Технології розширеної реальності (Extended Reality, XR) вирізняються поглибленим психологічним впливом, який вони здатні справляти на користувачів, а також унікальними програмними та апаратними властивостями, які уможливають такі ефекти. Розглядуваний психологічний вплив обумовлюється технологією занурення [4], яка обумовлює багатостороннє сприйняття XR-контенту.

З свого боку, ступінь занурення залежить від конкретного апаратного та програмного забезпечення, в тому числі,

- якості візуалізації (краща роздільна здатність забезпечує чіткіше зображення, що сприяє більш реалістичному досвіду),

- частоти оновлення (висока частота оновлення, наприклад, 90 Гц і більше, зменшує відчуття запаморочення і забезпечує плавність руху),

- поля зору (ширше поле зору створює більше відчуття присутності),

- систем відстеження рухів тіла, голови та погляду (точне відстеження рухів голови дозволяє користувачу оглядати віртуальне середовище природним чином, відстеження рухів рук та тіла додає інтерактивності і надає взаємодії з віртуальним середовищем більш природного характеру),

- інтерфейсу користувача (простий та зрозумілий інтерфейс сприяє кращій взаємодії та зануренню, поглибленому тактильному зворотному зв'язку);

- аудіо ефектів (просторове аудіо, використання 3D-звуку допомагає створити відчуття простору і напрямку, що підвищує реалістичність досвіду, висока якість звуку забезпечує кращу аудіо-взаємодію);

- продуктивності системи (мінімальна затримка між діями користувача і їх відображенням у віртуальному середовищі забезпечує природний досвід, висока потужність дозволяє обробляти складні графічні і фізичні моделі в реальному часі);

- якості та різноманітності контенту (деталізовані та реалістичні віртуальні світи сприяють кращому зануренню, широкий вибір контенту забезпечує цікавість і залученість користувача);

- фізичного комфорту, ергономіки обладнання (зручність гарнітури XR є важливою для довготривалого використання без дискомфорту, легка і збалансована гарнітура зменшує втому під час використання) тощо.

Тож, на відміну від традиційних комп'ютерних систем (таких, що в якості апаратних засобів використовують екран монітора, клавіатуру та маніпулятор “миша”, які не утворюють відчуття повного занурення), імерсивні технології надають можливість користувачеві отримати нечуваний унікальний досвід, в тому числі тактильний.

Відчуття присутності користувача у Метавсесвіті іноді описують як вдалу ілюзію “місцезнаходження”, оскільки перебування у віртуальному середовищі сприймається як більш переконливе у порівнянні фактичним фізичним розташуванням [4; 25].

За наведених умов всі переживання, які пов'язані з віртуальним досвідом, сприймаються як цілком реальні, тож у випадку суспільно небезпечного посягання на охоронювані права і свободи вони можуть брати участь у реальному механізмі заподіяння шкоди.

Використання стороннього образу для презентації себе у просторі Метавсесвіту можливо також охарактеризувати як “перевтілення” (*embodiment*). У віртуальних просторах користувачі можуть мати більший чи менший ступінь свободи у створенні своїх віртуальних тіл (образів), а так само більший або менший ступінь свободи у їх використанні (наприклад, по відношенню до персонажу можуть не діяти закони гравітації, збереження або термодинаміки тощо).

У межах фізичного простору біологічне тіло людини є потужним засобом самоусвідомлення та комунікації з зовнішнім світом, тому у випадку вчинення будь-якого насильства, в тому числі, кримінального правопорушення проти статевої свободи або статевої недоторканості особи, фізичний або психосоматичний вплив на нього виступає індикатором та(або) ознакою об'єктивної сторони суспільно небезпечного посягання. В категоріях кримінального права це може бути описане як вчинення дій сексуального характеру, які пов'язані із вагінальним, анальним або оральним проникненням в тіло іншої особи (ст.ст. 152, 155, 156-1 КК України), насильницьких дій сексуального характеру, як не пов'язані із проникненням в тіло іншої особи (ст. 153 КК України), здійснення акту сексуального характеру з іншою особою (ст. 153 КК України), вчинення розпусних дій (ст. 156 КК України) тощо.

З розвитком новітніх технологій лише нещодавно почало формуватися усвідомлення того, що користувачі віртуальних світів більш або менш повною мірою асоціюють або навіть ототожнюють себе зі своїми віртуальними тілами або персонажами. При цьому значна частина віртуального досвіду може сприйматися свідомістю та(або) підсвідомістю людини як реальний досвід, який може надавати приємних вражень, завдавати болю, залишатися у пам'яті як позитивний або травмуючий спогад тощо.

Тож, за влучним спостереженням групи дослідників (E.J. Ramirez, S. Jennett, J. Tan, S. Campbell, R. Gupta) [23], такий досвід втілення біологічного тіла людини через віртуальну репрезентацію є підстави іменувати XR-втіленням (*XR-embodiment*).

В одних випадках у межах XR-простору користувачеві може пропонуватися стандартний персонаж з мінімальною персоналізацією, в тому числі, щодо модифікації зовнішнього вигляду та інших ознак (характеристики тіла та обличчя, гендер, межі персонального простору, (над-)людські здібності тощо). В інших випадках користувач має більш широкі можливості для вдосконалення свого персонажу, в тому числі, шляхом їх придбання за грошові кошти, які переводяться у місцеву віртуальну валюту, або завдяки виконанню певних завдань, квестів (від англ. *quest* – “пошук пригод”) тощо. Чим більше користувач витрачає часу, ресурсів та зусиль для вдосконалення свого аватару, тим міцнішими стають психологічні зв'язки з ним та емоційні зв'язки між тілами (віртуальним та реальним). Для пояснення та в якості аналогії можливо навести приклад фантомного болю (відчуття певної частини тіла за повну її фізичну відсутність).

Згадані раніше дослідники переслідувань у соціальних мережах (G. Freeman, S. Zamanifard, D. Maloney, D. Asena) [10], спираючись на результати своїх наукових розвідок в сфері кастомізації (від англ. *customize* – “налаштовувати”) аватарів і користувачького досвіду, стверджують, що надаючи аватару відчуття особистості, унікальної поведінки, намірів і стилю, користувач починає сприймати свій персонаж як самого себе, здійснювати прив'язку до аватара як до свого другого “я”, як до чогось (тіло) або когось (самоідентифікація), що потрібно захищати і про що треба турбуватися. Так, в

одному з досліджених випадків користувач(-ка) ідентифікував себе зі своїм XR-тілом настільки поглиблено, що замислився над зміною статі.

Л. Стрікверда (Litska Strickwerda) [27] стверджує, що небажані тактильні домагання з сексуальною конотацією у Метавсесвіті у всіх випадках потрібно розглядати як форму сексуального насильства. Згадані раніше E.J. Ramirez, S. Jennett, J. Tan, S. Campbell, R. Gupta [23] вважають за необхідне виокремлювати між собою та відповідно окремо досліджувати “переслідування за аватаром”, кібер-переслідування та фізичне переслідування, оскільки переслідування за аватаром може включати елементи, які притаманні як фізичному переслідуванню (переслідування користувача з одного віртуального простору до іншого у спосіб, що імітує фізичне переслідування), так і кіберпереслідуванню (відстеження публікацій, коментарів та інших соціальних артефактів XR), але не обмежуватися ними. Одним з різновидів переслідування пропонується вважати псевдо дружбу [12].

Додатково до різних проявів насильства, новітні технології також можуть збільшити можливості для обману в сфері сексуальних відносин, оскільки можливості для створення або їх вдосконалення аватарів, а так само можливість заволодіння ними, надають цим формам більшої доступності.

Попередні редакції ст. 152 (“Згвалтування”) КК України, а так само ст. 117 (“Згвалтування”) КК України 1960 р., не передбачали серед переліку способів вчинення цього кримінального правопорушення жодної з форм обману, а так само не охоплювали варіанти освідчення в коханні, обіцянки (напр., укласти шлюб, згодом сплатити за сексуальну послугу, передати цінний подарунок тощо). Вважалось, що кримінальний закон може і повинен захистити особу від посягань на її статеву свободу або статеву недоторканність, однак він не здатний убезпечити людину від наслідків її власної легковажності з питань особистого життя. Між тим, чинна редакція ст. 152 (“Згвалтування”) КК України не конкретизує спосіб вчинення цього кримінального правопорушення, тобто, не обмежується жодним з них, включаючи обман. Підставою соціальної обумовленості такого підходу є надбання значного культурного пласту психоемоційного розвитку людської цивілізації на підставі (напів-)історичних та інших прикладів. Так, валькірія Брюнгільда (Brynhildr, Brunhild) з епосу “Пісня про Нібелунгів” (Das Nibelungenlied) [33] за фатального збігу обставин плуває героя Сігурда з королем Гунтером і проти свого бажання вступає з останнім у шлюб та статеві відносини. У давньогрецькому міфі про народження Геракла [32] розповідається як Зевс, шукаючи смертну жінку, що була би гідною стати матір'ю майбутнього героя, зупинив свій вибір на Алкмені, дружині царя Амфітріона, яка палко кохала свого чоловіка й думати не хотіла ні про кого іншого, тоді Зевс вдався до хитрощів і одного разу прибрав подобу Амфітріона, чим ввів Алкмену в оману.

Натомість обман чітко зафіксований у законодавстві багатьох країн саме як спосіб згвалтування: будь-який спосіб обману (Албанія, Бельгія, Люксембург, Польща, Сан-Марино); обман, який виключає будь-яку добровільність з боку потерпілого (Франція); введення в оману щодо суб'єкта вчинення згвалтування (якщо потерпіла особа добросовісно вважала, що певна особа є її чоловіком або дружиною (Бруней, Данія, Індія, Кенія, Нігерія, Пакистан), а так само особою, з якою вона вважала за можливе вчинити статевий акт (Італія, Таїланд, Уругвай); введення в оману щодо природи вчинюваного акту (Замбія, Кенія, Нігерія) або особи того, з ким вступають у статеві відносини (Велика Британія, Ізраїль). У Законі Великої Британії 2003 р. про статеві злочини зазначено, що людина буде визнана такою, що не погодилась на статеві зносини у випадку, якщо вона була цілеспрямовано обманута з приводу природи чи

мети статевого акту, або якщо обвинувачена особа цілеспрямовано спонукала потерпілу особу до згоди, виконуючи роль людини, яка особисто відома жертві [31, с. 40-45].

У справі *R v. Devonald* (2008) EWCA Crim 527 [24] батько намагався помститися колишньому хлопцю своєї доньки шляхом фіксування дій останнього на відео. Потерпілий мав ілюзію, що вступає у взаємні сексуальні стосунки з жінкою на ім'я Кейсі, однак роль Кейсі виконував її батько, який створив онлайн-профіль на основі окремих зображень і відео. Батько був визнаний винним у тому, що змусив іншу особу вступити в статеві стосунки без її згоди, прецедент чого надалі одержав найменування *catfishing* (“ловля на живця”), коли одна людина видає себе за іншу, використовуючи зображення та відео для підтвердження свого обману. Тож, у загальних рисах випадки обману в сфері сексуальних відносин в середовищі віртуальної реальності є доволі схожими на випадки подібного обману у фізичному просторі.

Ще одним явищем, притаманним Метавсесвіту, є “змішування тіл” (*body blending*), що спирається на такі XR-технології, як створення аватарів та створення дїпфейків (*deepfake technology*). Дїпфейком (*deepfake*, від поєднання *deep learning* – “глибоке навчання” та *fake* – “підробка”) є технологія синтезу зображення людини, яка базується на використанні можливостей штучного інтелекту і використовується для поєднання і накладення одних зображень на інші. Дїпфейк можливо використати для розваги, або створення фальшивих фото або відео порнографічного характеру, в тому числі для помсти [2], підроблених новин або зловмисних обманів. Потерпіла від змішування тіл особа може зазнати будь-яких форм суспільно небезпечної шкоди, в тому числі, через загальнодоступний характер контенту і зростаючі можливості технологій (пригадаємо раніше наведений приклад подкасту із покійним Стівом Джобсом з використанням гіперреалістичного голосового генератора *play.ht* [6]).

З свого боку, насильство також потрапило до віртуальних світів разом з людиною. Так, у справі, яку у 2007 р. розслідувала поліція Бельгії, комп'ютерний вірус дозволив агресору отримати повний контроль над аватаром потерпілої особи у грі *Second Life* та графічно вчинити над ним жорстоку сексуальну наругу [9].

У зв'язку з викладеним вбачаються підстави припустити, що користувач може абсолютно реально сприйняти будь які дотики або інші дії, а так само вагінальне, анальне або оральне проникнення в тіло його аватара як вчинене безпосередньо по відношенню до нього, тобто, його біологічного тіла у реальному фізичному просторі. За наявності розвинутого програмного та апаратного інтерфейсу з відповідним тактильним зворотнім зв'язком таке сприйняття може значно підсилитися і згодом закріпитися у свідомості або підсвідомості людини як певний досвід.

Якщо такі дії вчинюються достатньо зрілими людьми за їх вільним волевиявленням і без будь-яких ознак кримінального або адміністративного правопорушення, увага з боку держави і суспільства до них має бути зведена до крайнього значення мінімуму. Повага до приватного життя, в тому числі, в сфері сексуальних відносин, має бути поставлена на належний рівень забезпечення та відповідної охорони. Крім того, додатковим побічним ефектом таких віртуальних сексуальних відносин може стати зменшення попиту на послуги в сфері проституції у зв'язку з низькою конкурентною здатністю останніх. У протилежних випадках (тобто, за наявності ознак правопорушення), виникають складні питання кваліфікації дій у віртуальному просторі Метавсесвіту за ознаками норм чинного КК України.

Так, об'єктивна сторона згвалтування описана в ч. 1 ст. 152 КК України як вчинення дій, пов'язаних проникненням в тіло іншої особи (за наявності інших передбачених законом ознак). Фактично, кримінальна відповідальність обумовлена не самим

проникненням, натомість діями, які певним чином пов'язані з ним (більш детальна критика з цього питання міститься в іншому дослідженні [43, с. 224-234]). Тому вбачаються відсутніми підстави кваліфікувати дії порушника, які полягають у вчиненні дій сексуального характеру, пов'язаних із вагінальним, анальним або оральним проникненням в тіло аватара (персонажа) іншої особи з використанням геніталій або будь-якого іншого предмета, без добровільної згоди потерпілої особи, тобто за ст. 152 КК України, у зв'язку з відсутністю "тіла іншої особи" (оскільки аватар не є особою у розумінні положень кримінального права, він може набути ознак правової персоніфікації, так само, як штучний інтелект [34, с. 123-136] або цифрова людина в якості спеціального суб'єкта кримінального правопорушення [39, с. 35-52]). Така сама ситуація матиме місце навіть у тому випадку, коли і якщо визначення звалтування у ст. 152 КК України буде приведено у відповідність до положень Конвенції Ради Європи про запобігання насильству стосовно жінок і домашньому насильству та боротьбу із цими явищами (Стамбульська Конвенція, ратифікована Україною 20.06.22 р., набрала чинності для України 01.11.22 р.; відповідно до п. "а" ст. 36 сексуальне насильство, у тому числі звалтування, характеризується проникненням, але не іншими діями). Між тим, як було доведено раніше, у розглядуваному випадку спричинена потерпілій особі суспільно небезпечна шкода може бути доволі реальною, що потребує як відшкодування, відновлення впевненості, здоров'я та справедливості, так і реакції з боку держави у вигляді притягнення до відповідальності винну особу та встановлення ефективних бар'єрів з метою запобігання відтворенню такої поведінки у майбутньому. Останнє пов'язане з змінами чинного законодавства у відповідності до сучасних викликів і може бути реалізоване у проактивний спосіб (тобто, на упередження) через доповнення КК України умовною статтею 152-1, яка у своїй частині першій передбачатиме відповідальність за "вчинення без згоди потерпілої особи вагінального, анального або орального проникнення сексуального характеру в тіло її аватара (персонажа) у віртуальному просторі з використанням будь-якої частини тіла або предмета" (норма Стамбульської Конвенції в інтерпретації відповідно до умов віртуального середовища).

Теж саме може стосуватися й ст. 155 КК України, для якої двійником щодо віртуального простору може стати умовна стаття 155-1, яка у своїй частині першій передбачатиме відповідальність за "вчинення повнолітньою особою вагінального, анального або орального проникнення сексуального характеру в тіло аватара (персонажа) особи, яка не досягла шістнадцятирічного віку, у віртуальному просторі з використанням будь-якої частини тіла або предмета". У той самий спосіб КК України може бути доповнений статтею 153-1, яка в частині першій буде передбачати відповідальність за "вчинення будь-яких насильницьких дій сексуального характеру, не пов'язаних із проникненням в тіло аватара (персонажа) іншої особи у віртуальному просторі, без добровільної згоди потерпілої особи (сексуальне насильство)", статтею 154-1, яка у частині першій може передбачати відповідальність за "примушування особи без її добровільної згоди до здійснення акту сексуального характеру з її аватаром (персонажем) у віртуальному просторі", статтею 156-2, яка у частині першій буде передбачати відповідальність за "вчинення розпусних дій у віртуальному просторі щодо аватара (персонажу) особи, яка не досягла шістнадцятирічного віку" тощо.

Втім, запропоновані зміни до чинного законодавства мають дискусійний характер і не повною мірою охоплюють суспільну небезпеку всіх можливих викликів, у зв'язку з чим дослідження у проактивному напрямку мають продовжуватися.

Кваліфікація таких дій, як "пропозиція зустрічі, зроблена повнолітньою особою, у тому числі з використанням інформаційно-телекомунікаційних систем або технологій,

особі, яка не досягла шістнадцятирічного віку, з метою вчинення стосовно неї будь-яких дій сексуального характеру або розпусних дій, у разі якщо після такої пропозиції було вчинено хоча б одну дію, спрямовану на те, щоб така зустріч відбулася” (ч. 1 ст. 156-1 КК України) може у свою чергу викликати складнощі або дискусію у тому випадку, коли така зустріч планувалася та(або) відбувалася виключно у віртуальному просторі Метавсесвіту шляхом взаємодії аватарів обох осіб, тобто, суб’єкта кримінального правопорушення та потерпілої особи. Теж саме стосується ч. 2 ст. 156-1 КК України, яка передбачає відповідальність за пропозицію зустрічі, зроблену повнолітньою особою, у тому числі з використанням інформаційно-телекомунікаційних систем або технологій, неповнолітній особі з метою втягнення її у виготовлення дитячої порнографії, якщо після такої пропозиції було вчинено хоча б одну дію, спрямовану на те, щоб така зустріч відбулася.

Наступною зростаючою проблемою виступають випадки суспільно небезпечної поведінки з боку ботів⁶. Так, Дж. Данахер (John Danaher) [5] пропонує розрізняти правопорушення залежно від типу простору, в якому відбувається насильство, та типу агента, який бере участь у ньому. З точки зору агентів, дослідник виокремлює взаємодію між людьми від комунікації між людьми і ботами. Боти, на його думку, можуть взаємодіяти з користувачами та навколишнім середовищем під виглядом аватара цілком реальної людини, тому можуть функціонувати як засоби або виконавці сексуального правопорушення. Подібність між віртуальними тілами реальних користувачів та людиноподібними ботами може ускладнити (натомість, в деяких випадках унеможливити) визначення того, чи відбувається спілкування з іншою людиною, або з людиноподібним ботом. Якщо віртуальний агент (бот), що здійснює напад, є спеціально запрограмованим людиною на вчинення такої дії, то доволі нескладно буде простежити лінію відповідальності до такої людини (програміста, користувача). Якщо ж повністю віртуальний агент має певний ступінь автономії або штучного інтелекту, якщо його поведінка є непередбачуваною або виступає в якості неочікуваного результату його автономії та інтелекту, ситуація може стати складнішою і утворитися «розрив відповідальності» між діями віртуального агента і рішеннями, прийнятими його програмістами або користувачами. Дійсно, подібні питання неодноразово були предметом для обговорення у межах вітчизняної доктрини [38, с. 13-29; 35, с. 93-129; 36, с. 98-102; 37, с. 146-164; 40, с. 19-41], тому слід погодитися з непокоєнням щодо врахування окресленої специфіки. Також вбачається можливим надати позитивну відповідь на питання Дж. Данахера щодо можливості виникнення та розвитку стосунків сексуального характеру між людьми і людиноподібними ботами на підставі взаємної згоди.

Таким чином, способами негативного впливу на сферу сексуальних відносин у Метавсесвіті є підстави вважати наступні, але не виключно:

- відкриті вербальні та графічні дії (образливі коментарі або повідомлення сексуального характеру, ініціювання або продовження обговорення певних тем без згоди іншої особи, гендерні домагання або сексуальний примус, поширення небажаних матеріалів сексуального характеру іншому користувачеві тощо);

- приховані дії (вбудовування сексуально відвертої мови та медіа в контексти, розміщення матеріалів відверто сексуального або порнографічного характеру в тих частинах віртуального простору, де їх не очікують тощо);

⁶ Бот (або Інтернет-бот, англ. *bot*, що є скороченням від *robot*) – спеціальна програма, яка виконує автоматично та(або) за розкладом певні дії через ті самі інтерфейси (сукупності засобів, методів і правил взаємодії, керування або контролю між елементами системи), що й звичайний користувач.

- незаконні дії щодо аватарів (в тому числі, встановлення контролю над XR-тілом іншого користувача для зміни його презентації без згоди або вчинення дій сексуального характеру, переслідування та захоплення контролю над ними);

- спричинення тактильних відчуттів без згоди іншої особи, тобто таких, що відтворюють практично реальний досвід фізичних домагань, і можуть мати місце, коли інший користувач або адміністратор простору без згоди отримує контроль над тактильними пристроями потерпілої особи;

- обман (використання XR-втілення для введення в оману іншого користувача щодо того, з ким відбувається взаємодія), в тому числі шляхом змішування тіл (зокрема, з використанням технології *deepfake* для створення втілених образів);

- суспільно небезпечна поведінка ботів та алгоритмів штучного інтелекту, які контролюють простір певного Метавсесвіту або приймають у ньому автономні рішення.

Для цілей правового регулювання Метавсесвіту або окремих його ділянок також необхідно враховувати можливий поділ за критеріями контролю та функціонального призначення на закриті (індивідуальні), корпоративні (колективні) та громадські простори. Характеристики закритого (індивідуального) простору є притаманними ділянці Метавсесвіту, яка може бути створеною однією особою виключно для індивідуальних потреб і за наявності достатніх ресурсів (програмне та апаратне забезпечення, використання Хмарних технологій тощо), куди заборонений або небажаний доступ широкої громадськості (напр., індивідуальне віртуальне середовище, простір для зустрічей родини чи близьких друзів тощо). У свою чергу, корпоративним (колективним) слід вважати Метавсесвіт, в просторі якого сторонні особи можуть брати участь з певною визначеною метою (відвідування видовищного заходу, конференції або лекції, торгового майданчику для здійснення покупок або одержання послуг, ігрового серверу для спільної гри тощо). Метавсесвіт з громадськими функціями – це віртуальна територія для надання та одержання послуг державної влади або місцевого самоврядування тощо.

Від належності тієї чи іншої ділянки Метавсесвіту до певної категорії може залежати специфіка її правового регулювання відповідно до положень “внутрішнього” законодавства (*User Rules, User Agreement, Угода користувача*), адже останніми можуть бути встановлені більш сприятливі або обмежувальні умови, ніж ті, що містяться в положеннях загального призначення.

Тож, як вбачається з наведеного, Метавсесвіт поступово стає новою формою правової, економічної та соціальної реальності [41, с. 40-68], в якій поряд з традиційними суспільно небезпечними формами поведінки можуть виникати нові, кримінально-правова кваліфікація яких не завжди можлива на підставі норм чинного законодавства, що потребує належної уваги та дослідження.

Висновки та пропозиції.

Важливими умовами оптимізації взаємодії між користувачем та Метавсесвітом, а так само вирішальними факторами побудови персоналізованого та захоплюючого віртуального світу, виступають збирання, зберігання, обробка та використання відповідних даних у масштабах Великих Даних, концепція яких передбачає відновлювальну (повторну) цінність будь якої інформації, у тому числі з удаваною початковою нульовою цінністю.

Технології розширеної реальності (*Extended Reality, XR*) вирізняються поглибленим психологічним впливом, який вони здатні справляти на користувачів, а також унікальними апаратними властивостями, що обумовлюють можливість застосування ефекту глибокого занурення у віртуальний простір. У Метавсесвіті та на інших віртуальних майданчиках (комп'ютерна гра, середовище для соціального спілкування

тощо) користувачі можуть мати більший чи менший ступінь свободи у створенні своїх віртуальних тіл (образів, аватарів), що одержало назву “перевтілення” (*embodiment*) або XR-втілення (*XR-embodiment*), а так само більший або менший ступінь свободи у їх використанні у межах певного віртуального простору (наприклад, по відношенню до персонажу можуть не діяти закони збереження, гравітації або термодинаміки).

Для презентації себе у просторі Метавсесвіту користувачі можуть застосовувати програмні та апаратні засоби, які дозволяють мати покращений вигляд, в тому числі, докорінно змінювати свій зовнішній вигляд або свого персонажа (аватара). Психологічне поєднання користувача зі своїм аватаром залежить не стільки від схожості між ними, натомість від тих зусиль та ресурсів, які були витрачені на створення такого образу.

Лише нещодавно почало формуватися усвідомлення того, що користувачі віртуальних світів більш або менш повно мірою асоціюють або навіть ототожнюють себе зі своїми віртуальними тілами. При цьому значна частина віртуального досвіду сприймається свідомістю та підсвідомістю людини як реальний досвід. Користувачі можуть мати цілком реальне відчуття ідентичності зі своїми віртуальними тілами або образами, відслідковувати фізичні прояви свого віртуального тіла або голосу. Таке відчуття власної віртуальної присутності може бути настільки значущим, що здатне вплинути на ступінь самоідентифікації, у зв’язку з чим віртуальні форми сексуальних або інших посягань можуть відчуватися як фізичні.

У межах фізичного простору біологічне тіло людини є потужним засобом самоусвідомлення та комунікації з зовнішнім світом, тому у Метавсесвіті певний вплив на індивідуального аватара може виступати індикатором тактильної взаємодії, в тому числі, суспільно корисного або нейтрального спілкування, а так само суспільно небезпечного посягання. Оскільки переживання, які пов’язані з віртуальним досвідом, можуть сприйматися свідомістю та підсвідомістю користувача як цілком реальні, вони здатні брати участь у реальному механізмі заподіяння суспільно небезпечної шкоди.

Чинна редакція ст. 152 (“Згвалтування”) КК України не конкретизує певні способи вчинення цього кримінального правопорушення і таким чином не обмежується жодним з них, включаючи обман, в той час як новітні технології здатні збільшити потенціал для його використання в сфері сексуальних відносин, адже можливості для створення аватарів або їх вдосконалення, “змішування тіл” (*body blending*) за допомогою технологій XR та дїпфейків (*deepfake technology*), а так само можливість заволодіння ними, надають різним формам обману більшої доступності. За певних умов випадки обману в сфері сексуальних відносин в середовищі віртуальної реальності є практично тотожними випадкам такого ж обману у фізичному просторі.

Користувач Метавсесвіту може абсолютно реально сприймати будь які тактильні відчуття, в тому числі, вагінальне, анальне або оральне проникнення в тіло його аватара як вчинене безпосередньо по відношенню до його біологічного тіла у реальному фізичному просторі. У випадку здійснення таких дій за відсутності будь яких ознак кримінального або адміністративного правопорушення, увага з боку держави і суспільства до них має бути зведена до мінімуму, оскільки повага до приватного життя, в тому числі, в сфері сексуальних відносин, має бути поставлена на належний рівень забезпечення та охорони. Додатковим побічним ефектом таких віртуальних відносин може стати зменшення попиту на послуги в сфері проституції у зв’язку з низькою конкурентною здатністю останніх. У випадку наявності ознак правопорушення неодмінно виникатимуть складні питання з приводу кваліфікації певних дій або бездіяльності у віртуальному просторі Метавсесвіту за ознаками норм чинного КК України.

Вбачаються відсутніми підстави кваліфікувати за ст. 152 КК України дії порушника по відношенню до аватара іншої особи у зв'язку з відсутністю “тіла іншої особи” (до того часу, коли та якщо аватар або алгоритм штучного інтелекту не набуде ознак суб'єкта). Приведення визначення згвалтування за ст. 152 КК України у відповідність до положень Конвенції Ради Європи про запобігання насильству стосовно жінок і домашньому насильству та боротьбу із цими явищами (Стамбульська Конвенція) ситуацію докорінно не змінить, якщо завдяки проактивній позиції на упередження не ініціювати більш рішучі зміни до чинного законодавства у кожній його галузі.

В якості проміжного етапу розвитку кримінального законодавства можливо запропонувати доповнити КК України 1) статтею 152-1, яка у своїй частині першій передбачатиме відповідальність за “вчинення без згоди потерпілої особи вагінального, анального або орального проникнення сексуального характеру в тіло її аватара (персонажа) у віртуальному просторі з використанням будь-якої частини тіла або предмета”; 2) статтею 153-1, яка в частині першій буде передбачати відповідальність за “вчинення будь-яких насильницьких дій сексуального характеру, не пов'язаних із проникненням в тіло аватара (персонажа) іншої особи у віртуальному просторі, без добровільної згоди потерпілої особи (сексуальне насильство)”; 3) статтею 154-1, яка у частині першій буде передбачати відповідальність за “примушування особи без її добровільної згоди до здійснення акту сексуального характеру з її аватаром (персонажем) у віртуальному просторі”; 4) статтею 155-1, яка у своїй частині першій передбачатиме відповідальність за “вчинення повнолітньою особою вагінального, анального або орального проникнення сексуального характеру в тіло аватара (персонажа) особи, яка не досягла шістнадцятирічного віку, у віртуальному просторі з використанням будь-якої частини тіла або предмета”; 5) статтею 156-2, яка у частині першій буде передбачати відповідальність за “вчинення розпусних дій у віртуальному просторі щодо аватару (персонажу) особи, яка не досягла шістнадцятирічного віку”.

Кваліфікація дій, відповідальність за які передбачена частинами першою та другою ст. 156-1 КК України, може викликати складнощі або дискусію у тому випадку, коли така зустріч планувалася та(або) відбувалася виключно у віртуальному просторі Метавсесвіту шляхом взаємодії аватарів обох осіб, тобто, суб'єкта кримінального правопорушення та потерпілої особи.

Належного осмислення вимагають випадки суспільно небезпечної поведінки з боку ботів (спеціальних автоматичних програм), зокрема, в тих ситуаціях, коли повністю самостійний віртуальний агент має певний ступінь автономії у прийнятті рішень на підставі алгоритмів штучного інтелекту, у зв'язку з чим його поведінка є непередбачуваною та не є заздалегідь запрограмованою.

Вбачаються підстави виокремити наступні способи негативного впливу на сферу сексуальних відносин у Метавсесвіті: 1) відкриті вербальні та графічні дії; 2) приховані дії; 3) незаконні дії щодо аватарів; 4) спричинення тактильних відчуттів без згоди іншої особи; 5) обман, в тому числі змішування тіл; 6) суспільно небезпечна поведінка ботів та алгоритмів штучного інтелекту, які контролюють простір певного Метавсесвіту та(або) приймають самостійні рішення та реалізують їх.

Для цілей правового регулювання Метавсесвіту або окремих його ділянок також необхідно враховувати можливий поділ за критеріями контролю та функціонального призначення на закриті (індивідуальні), корпоративні (колективні) та громадські простори. Від належності тієї чи іншої ділянки Метавсесвіту до певної категорії може залежати специфіка її правового регулювання відповідно до положень “внутрішнього” законодавства (User Rules, User Agreement – “Угода користувача”), адже останніми

можуть бути встановлені більш сприятливі або обмежувальні умови, ніж ті, що містяться в положеннях загального призначення.

Перспективи подальших наукових досліджень. Порушені питання та надана їм авторська оцінка, зокрема, кримінально-правова характеристика віртуальних посягань на суспільні відносини в сфері забезпечення статевої свободи або статевої недоторканності особи, є дискусійними та відкритими для конструктивної критики і широкого обговорення з огляду на їх актуальність та важливість для забезпечення подальшого розвитку інформаційного суспільства, в тому числі у віртуальних просторах Метавсесвіту.

Використана література

1. Arisa Yasuda. (2024) Metaverse ethics: exploring the social implications of the metaverse / Springer, AI and Ethics, 27 June 2024. URL: <https://doi.org/10.1007/s43681-024-00507-5> (дата звернення: 21.07.2024).
2. Banks Alec. (2018) What Are Deepfakes & Why the Future of Porn is Terrifying / Highsnobiety, 20 Feb 2018. URL: <https://www.highsnobiety.com/p/what-are-deepfakes-ai-porn> (дата звернення: 21.07.2024).
3. Clayton, Molly. (2022) Mother says she was virtually groped by three male characters within seconds of entering Facebook's online world Metaverse / The Mail on Sunday, 29 Jan 2022. URL: <https://web.archive.org/web/20220209101616/https://www.dailymail.co.uk/news/article-10455417Mother-43-avatar-groped-three-male-characters-online-Metaverse.html> (дата звернення: 21.07.2024).
4. Cummings, J.J., & Bailenson, J.N. (2015). How Immersive Is Enough? A Meta-Analysis of the Effect of Immersive Technology on User Presence. *Media Psychology*, 19(2), 272-309. URL: <https://doi.org/10.1080/15213269.2015.1015740> (дата звернення: 21.07.2024).
5. Danaher, J. (2018) The law and ethics of virtual sexual assault. In *The Law of Virtual and Augmented Reality*; Barflied, W., Blitz, M., Eds.; Edward Elgar Publishers: Cheltenham, UK, 2018.
6. Dantons. (2022) Joe Rogan Podcast With Steve Jobs: AI Generated. URL: <https://youtu.be/rbK5Q9y7QEw> (дата звернення: 21.07.2024).
7. Decentraland (MANA) annonce le Record de vente d'un terrain métavers: \$2.4 millions / Investing.com – Cryptomonnaies, 24/11/2021. URL: <https://web.archive.org/web/20211221163458;https://fr.investing.com/news/cryptocurrency-news/decentraland-mana-annonce-le-record-de-vente-dun-terrain-metavers--24-millions-2055556> (дата звернення: 21.07.2024).
8. Dwivedi, Y.K., Hughes, L., Vaabdullah, A.M., Ribeiro-Navarrete, S., Giannakis, M., Al-Debei, M.M., Wamba, S.F. (2022) Metaverse beyond the hype: Multidisciplinary perspectives on emerging challenges, opportunities, and agenda for research, practice and policy. *Int. J. Inf. Manage.* 66, 102542 (2022). URL: <https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2022.102542> (дата звернення: 21.07.2024).
9. Duranske Benjamin. (2007) Reader Roundtable: “Virtual Rape” Claim Brings Belgian Police to Second Life / Virtually Blind – Virtual Law – Legal Issues That Impact Virtual Worlds, April 24th, 2007. URL: <http://virtuallyblind.com/2007/04/24/open-roundtable-allegations-of-virtual-rape-bring-belgian-police-to-second-life> (дата звернення: 21.07.2024).
10. Freeman, G.; Zamanifard, S.; Maloney, D.; Acena, D. (2022) Disturbing the peace: Experiencing and mitigating emerging harassment in social virtual reality. *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*, Volume 6, Issue CSCW1. 2022. Article No. 85, Pages 1-30. URL: <https://doi.org/10.1145/3512932> (дата звернення: 21.07.2024).
11. Gillespie Nick. (2018) FakeApp: Finally, a Program that Will Let You Seamlessly Put Donald Trump in Porn! / Reason.com, 25 Jan 2018. URL: <https://reason.com/2018/01/25/fakeapp-finally-a-program-that-will-let> (дата звернення: 21.07.2024).
12. Hman, C. (2020) Introducing the pervert’s dilemma: A contribution to the critique of Deepfake Pornography. *Ethics Inf. Technol.* 2020, 22, 133-140.

13. Huang, Y., Li, Y.J., Cai, Z. (2023) Security and privacy in metaverse: A comprehensive survey. *Big Data Mining and Analytics* 6(2), 234-247 (2023). URL: <https://doi.org/10.26599/BDMA.2022.9020047> (дата звернення: 21.07.2024).
14. Hwang, G.J., Chien, S.Y. (2022) Definition, roles, and potential research issues of the metaverse in education: An artificial intelligence perspective. *Computers and Education: Artificial Intelligence* 3, 100082 (2022). URL: <https://doi.org/10.1016/j.caeai.2022.100082> (дата звернення: 21.07.2024).
15. John Roach. (2021) Mesh for Microsoft Teams aims to make collaboration in the 'metaverse' personal and fun. Microsoft, Novem. 2, 2021. URL: <https://web.archive.org/web/20220208171242>; <https://news.microsoft.com/innovation-stories/mesh-for-microsoft-teams> (дата звернення: 21.07.2024).
16. Kipman, Alex. (2022) Making AltspaceVR a Safer Space / AltspaceVR, February 16, 2022. URL: <https://web.archive.org/web/20220217145527>/<https://altvr.com/making-altspacevr-a-safer-space> (дата звернення: 21.07.2024).
17. Lenihan, Rob. (2022) McDonald's, Victoria's Secret Join the Metaverse? Because, of Course. Victoria's Secret and McDonald's join a growing list of companies looking to set up shop in the metaverse for no particular reason. Feb. 14, 2022. URL: <https://web.archive.org/web/20220217145526>; <https://www.thestreet.com/investing/virtual-big-mac-mcdonalds-is-heading-to-the-metaverse> (дата звернення: 21.07.2024).
18. Mystakidis, S. (2022) Metaverse. *Encyclopedia* 2(1), 486-497 (2022). URL: <https://doi.org/10.3390/encyclopedia2010031> (дата звернення: 21.07.2024).
19. Nagy, P., Nef, G. (2015) Imagined affordance: Reconstructing a keyword for communication theory. *Social Media+ Society* 1(2), 2056305115603385 (2015). URL: <https://doi.org/10.1177/2056305115603385> (дата звернення: 21.07.2024).
20. Novella Steven. (2013) The Continuity Problem. *Neuroscience*, Apr. 23, 2013. URL: <https://theness.com/neurologicablog/index.php/the-continuity-problem> (дата звернення: 21.07.2024).
21. Owsianik, Jenna. (2021) What Is the Origin and Definition of Teledildonics? / *Future of Sex*, 15 Aug. 2021. URL: <https://futureofsex.net/remote-sex/word-teledildonics-come> (дата звернення: 21.07.2024).
22. Park, S.M., Kim, Y.G. (2022) A metaverse: taxonomy, components, applications, and open challenges. *IEEE access* 10, 4209-4251. URL: <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2021.3140175> (дата звернення: 21.07.2024).
23. Ramirez, E.J., Jennett, S., Tan, J., Campbell, S., Gupta, R. (2023) XR embodiment and the changing nature of sexual harassment. *Societies* 13(2), 36. URL: <https://doi.org/10.3390/soc13020> (дата звернення: 21.07.2024).
24. R v. Devonald (2008) EWCA Crim 527 – Definition of 'nature or purpose' in s.76 of the Sexual Offences Act 2003. LawTeacher, Free Law Study Resources. URL: <https://www.lawteacher.net/cases/r-v-devonald.php> (дата звернення: 21.07.2024).
25. Sanchez-Vives, M., Slater, M. (2005) From presence to consciousness through virtual reality. *Nat Rev Neurosci* 6, 332-339 (2005). URL: <https://doi.org/10.1038/nrn1651> (дата звернення: 21.07.2024).
26. Sotheby's Metaverse / metaverse.sothebys.com. URL: <https://web.archive.org/web/2022020021543>; <https://metaverse.sothebys.com> (дата звернення: 21.07.2024).
27. Strikwerda, L. (2015) Present and Future Instances of Virtual Rape in Light of Three Categories of Legal Philosophical Theories on Rape. *Philos. Technol.* 28, 491-510 (2015). URL: <https://doi.org/10.1007/s13347-014-0167-6> (дата звернення: 21.07.2024).
28. The Metaverse Web 3.0 Virtual Cloud Economies / Grayscale Research, November 2021. URL: https://grayscale.com/wp-content/uploads/2021/11/Grayscale_Metaverse_Report_Nov2021.pdf (дата звернення: 21.07.2024).
29. Yueqi Yang. (2022) There's a Portrait of Jamie Dimon Hanging in JPMorgan's Metaverse Lounge / Bloomberg, 15 Feb. 2022. URL: <https://web.archive.org/web/20220217150220>; <https://www.bloomberg.com/news/articles/2022-02-15/dimon-s-portrait-roaming-tiger-jpmorgan-opens-metaverse-lounge?srnd=premium-europe> (дата звернення: 21.07.2024).

30. Блу Яна. Тисячі людей продали свої душі заради гри – власник онлайн-магазину підступно схитрував у договорі про покупку (7,5 тисяч осіб продали свої душі онлайн-магазину) / Знай.UA, 1 червня 2020 р. URL: <https://znaj.ua/popcorn/314571-tisyachi-lyudey-prodali-svoji-dushi-zaradi-gri-vlasnik-onlayn-magazynu-pidstupno-shitruvav-u-dogovori-pro-pokupku> (дата звернення: 21.07.2024).

31. Дудоров О.О. Злочини проти статевої свободи та статевої недоторканості особи (основні положення кримінально-правової характеристики): практ. порадник. Северодонецьк: Луган. держ. ун-т внутр. справ ім. Е.О. Дідоренка, 2018. 92 с.

32. Міфи про Геракла / Dovidka.biz.ua. URL: <https://dovidka.biz.ua/mifi-pro-gerakla> (дата звернення: 21.07.2024).

33. Пісня про Нібелунгів. – (Бібліотека української літератури). URL: <https://www.ukrlib.com.ua/world/printit.php?tid=8558> (дата звернення: 21.07.2024).

34. Радутний О. Суб'єктність штучного інтелекту у кримінальному праві. *Право України*, 1/2018. С. 123-136.

35. Радутний О.Е. Релігії та право цифрового світу нашого майбутнього у повсякденному житті та кінематографі / Право, релігія, кіно / Д.О. Вовк, О.П. Євсєєв, В.С. Смородинський, І.О. Биля-Сабадаш та ін. / за заг. ред.: Д.О. Вовк, О.П. Євсєєва. Харків: ТОВ “Видавництво “Права людини”, 2018. 184 с. С. 93-129.

36. Радутний О.Е. Місце штучного інтелекту в структурі суспільних відносин, які охороняються кримінальним правом: матеріали наук. полілогу *Фундаментальні проблеми кримінальної відповідальності*, м. Харків, 7 верес. 2018 р. / упоряд.: Ю.В. Баулін, Ю.А. Пономаренко. Харків: Право, 2018. 208 с.: іл. С. 98-102.

37. Радутний О. Мінливість концепту суб'єкта правовідносин у мінливому світі штучного інтелекту та цифрової людини. *Філософія права і загальна теорія права*. 2019. № 1. С. 146-164.

38. Радутний О.Е. Право та окремі аспекти світу атомів і бітів (робототехніка, штучний інтелект, цифрова людина): зб. наук. пр. *Питання боротьби зі злочинністю* / редкол. Б.М. Головкін та ін. Харків: Право, 2021. Вип. 41. 216 с. С. 13-29.

39. Радутний О.Е. Правовий статус та характеристика цифрової людини. *Інформація і право*. № 4 (39)/2021. С. 35-52.

40. Радутний О.Е., Якулявічене Л. Права людини крізь призму штучного інтелекту, роботизації та цифрової людини / Права людини в умовах цифрової трансформації суспільства: монографія / за ред. проф. Д.В. Лученка. Харків: НЮУ імені Ярослава Мудрого, 2022. 272 с. С. 19-41.

41. Радутний О.Е. Метаєвсесвіт та загальна економіка добра і зла (кримінально-правовий вимір): зб. наук. пр. *Питання боротьби зі злочинністю* / редкол. В.С. Батиргарєєва (голов. ред.) та ін. Харків: Право, 2022. Вип. 44. 152 с. С. 40-68.

42. Радутний О.Е. Великі дані: поняття, ознаки та виклики (кримінально-правовий аспект). *Інформація і право*. № 1 (44)/2023. С. 88-105.

43. Радутний О.Е. (Не-)згвалтування та необережне вбивство як приклади аберації нормативно-правової інформації у кримінальному праві України. *Інформація і право*. № 3(46)/2023. С. 224-234.

44. Смуток Б. Барбадос відкриє перше у світі посольство в метаєвсесвіті / Chas. News, 16 листопада 2021. URL: <https://chas.news/news/barbados-vidkrie-pershe-u-sviti-posolstvo-v-metavsesviti-vlada-vzhe-uklala-ugodu-z-platformoyu> (дата звернення: 21.07.2024).

45. У Метаєвсесвіті Decentraland пройшло перше весілля. URL: <https://web.archive.org/web/20220209101616/https://thepage.ua/ua/news/u-metavsesviti-zigrali-pershe-vesillya> (дата звернення: 21.07.2024).

~~~~~ \* \* \* ~~~~~