

УДК 347.626

DOI: 10.18384/2310-6794-2020-1-20-28

## ВИРТУАЛЬНОЕ ПРАВО КАК НОВАЯ ЮРИДИЧЕСКАЯ КОНСТРУКЦИЯ В ТЕОРИИ ПРАВА: ИДЕЯ БУДУЩЕГО ИЛИ РЕАЛЬНАЯ ДЕЙСТВИТЕЛЬНОСТЬ?

**Певцова Е. А.**

*Московский государственный областной университет*

*141014, Московская обл., г. Мытищи, ул. Веры Волошиной, д. 24, Российская Федерация*

### **Аннотация.**

**Цель.** Актуальность исследуемой проблемы обусловлена возросшим влиянием виртуального мира на правовую реальность современного общества, ставшей очевидно трансформацией постиндустриального общества в VUCA мир, в котором взаимоотношения субъектов урегулированы не в полной мере и нуждаются в особом изучении. Цель работы заключается в анализе юридической конструкции «виртуальное право» с позиции теории права, выяснении возможности её использования в профессиональном юридическом языке, а также выявлении сущности современного права и воздействия на него расширяющего свои сферы виртуального мира.

**Процедура и методы исследования.** При проведении исследования использованы методы контент-анализа, формально-юридический и метод компаративистики. Методологическую основу исследования составили общенаучные и частно-научные методы познания (диалектический, сравнительно-правовой, формально-логический) в их различном сочетании.

**Результаты проведённого исследования.** В результате исследования автор обращает внимание на то, что современное понимание права с позиции юридической техники не может и не должно уходить в мир виртуальности, ибо само право, несмотря на обладание признаками невидимости, находится «вне материальной реальности», тем не менее, формализуется в действующих источниках права и носит вполне понятный, реальный для правового регулирования необходимых объектов, смысл. Это позволяет констатировать факт не совсем верного употребления словосочетания «виртуальное право» в нормативных правовых актах. Для более чёткого словосочетания указанных понятий в правовом пространстве целесообразно в профессиональном юридическом языке использовать указанную конструкцию в кавычках, подчёркивая её особой смысл, или употреблять сочетание «право для регулирования виртуальных объектов».

**Теоретическая/практическая значимость.** Результаты данного исследования могут быть использованы законодателем при разработке новых нормативных актов, обеспечивающих регулирование поведения субъектов и объектов, находящихся в виртуальной среде.

**Ключевые слова:** право будущего, виртуальное право, юридическая конструкция, правопонимание, тренды в праве

## VIRTUAL LAW AS A NEW LEGAL CONSTRUCT IN LAW THEORY: THE IDEA OF THE FUTURE OR ACTUAL REALITY?

**E. Pevtsova**

*Moscow Region State University*

*24, Very Voloshinoy st., Mytishchi, 141014, Moscow Region, Russian Federation*

### **Abstract.**

**Purpose.** The relevance of the problem under study is due to the increased influence of the virtual world on the legal reality of modern society, which has become an obvious transformation of the post-industrial society into a VUCA world, in which the relationships of the subjects are not fully regulated and need special study. The purpose of the article is to analyze the legal construction of «virtual law»

from the standpoint of the theory of law, to find out the possibility of its use in a professional legal language, and also to identify the essence of modern law and the impact of the expanding sphere of the virtual world on it.

**Methodology and Approach.** The leading approach to the study of the problem comprises the methods of content analysis, formal legal and comparative techniques. The methodological basis of the study includes general and specific research methods of cognition (dialectical, comparative legal, formal logical) in their various combinations.

**Results.** As a result of the study, the author argues that modern understanding of law from the legal perspective cannot and should not go too far in the virtual world because the law itself, despite the fact that it has signs of invisibility and immateriality, is nevertheless formalized in the existing legal sources and is quite understandable, real and meaningful for the legal regulation of the required objects. Hence the phrase *virtual law* does not sound quite proper in normative legal acts. For a more exact expression of the concept, it is advisable to use it in quotation marks thus emphasizing its special meaning or substitute by the phrase "law to regulate virtual objects".

**Theoretical and Practical Value.** The results of this study can be used by legislators in course of making new regulations of the behavior of subjects and objects in virtual environment.

**Keywords:** law of the future, virtual law, legal structure, legal understanding, trends in law

Мы живём в эпоху глобальных перемен, нестабильности мира и стремительных трансформаций уклада человеческого бытия. Изменяются не только мир, окружающий нас в повседневной действительности, но и мир юридических профессий, специфика взаимодействия людей. В связи с внедрением новых технологий в деятельность современного человека, расширением онлайн-услуг и абсолютно нового рода взаимодействий в обществе меняется и представление о праве и о тех, кто является знатоком в сфере права. Что становится перспективным? Быть сетевым юристом, виртуальным адвокатом, медиаследователем или киберполицейским? Искусственный интеллект и новые технологии переполняют нашу жизнь и заставляют мысли Человека выстраиваться в несколько иной парадигме. Всё больше юридических услуг переводится в онлайн-режим, а онлайн-формат любого сервиса становится наиболее удобным для всё большего и большего количества людей.

В правовом сознании современной молодёжи по-новому осмысливаются цифровизация и виртуализация права. Показательны в этом отношении некоторые статистические данные. В рамках XIV Международной школы-практикума молодых учёных-юристов «Право перед

вызовами технологической революции», состоявшейся 31 мая – 1 июня 2019 г., был проведён опрос участников (учёных-юристов, преподавателей, аспирантов и студентов юридических учебных заведений, представителей бизнес-сообщества) по рассматриваемой теме, который включал несколько вопросов, и два из них представляют особый интерес применительно к теме исследования [8]:

1. *Сохраняется ли роль права в условиях цифровизации или на смену приходит техническое регулирование:*

- 34,3 % – цифровизация влияет на новые сферы правового регулирования;
- 28,1 % – возникает новый тип социально-технических регуляторов;
- 18,75 % – изменяется статус гражданина в цифровой реальности;
- 15,6 % – сохраняется традиционная сфера правового регулирования;
- 3,25 % – техническое регулирование – это часть правового регулирования;

2. *Как изменится законодательство в условиях цифровизации:*

- 51,8 % – форма и содержание законодательства существенно не изменятся;

- 21,8 % – границы международного права и национального законодательства сотрутся, будут замещены соглашениями и техническими регламентами (протоколами) транснациональных цифровых корпораций;
- 11,1 % – законодательные нормы будут переведены в формат компьютерного кода (алгоритм), который будет разрабатываться с помощью искусственного интеллекта;
- 7,9 % – изменится форма, но не содержание;
- 7,4 % – потеряет значение деление на отрасли законодательства и правовые институты [8].

Статистика показывает, что в правовом сознании молодых юристов прочно закрепляется понимание того, что в новых условиях возникает абсолютно новый тип социально-технического регулирования, в т. ч. виртуальных объектов, которые не находятся напрямую в реальной действительности.

Казавшиеся незыблемыми ценности и научные конструкции сегодня подвергаются переосмыслению, появляется нечто новое, которое пока ещё не до конца познано разумом Человека. Возникает вопрос: неужели и понимание права как совокупности выработанных и передаваемых из поколения в поколение закреплённых государством правил, основанных на ценностях и справедливости жизни, полностью преобразуется? В последнее десятилетие мы всё чаще произносим слово «виртуальное», адресуя его к среде нахождения человека и его повседневной деятельности. Возможно ли указанное прилагательное применить к слову «право»?

В традиционной теории права хорошо известны различные концепции его понимания. Ясно, что единого мнения вряд ли можно услышать и сегодня. Вместе с тем школы права, поясняя его суть, по-разному прибегали к необходимости сопровождать слово различными прилагательными: по типу, позитивное, естественное право. В

этом случае подчёркивалось и понимание происхождения права и его сути.

Некоторые словари указывают на старославянское происхождение термина «виртуальный», доказывая его сходство со словами «вид», «образ»<sup>1</sup>. Эволюция русского языка привела к пониманию этого слова в значении «воображать из себя, создавать образ». Это означает, что виртуальным следует характеризовать то, что не существует в реальности и является всего лишь плодом фантазий человека. В отношении права это особенно интересно, ведь конструкция этого слова изначально была связана с пониманием справедливости, правоты, правильности, т. е. всего того, что нельзя увидеть напрямую и осязать без материального воплощения в определённых формах.

Однако анализ литературы по вопросу использования слова «виртуальный» показывает порой неоднозначность его трактовки. В некоторых случаях значения слова прямо противоположны. В английском языке *virtus* употребляется как моральная ценность, которую передают из поколения в поколение. Есть факты использования понятия «виртуальный», «действующий», а значит «существующий в материальном мире». Всё это приводит к мысли о том, что виртуальная реальность есть возможно существующее пространство. С философской точки зрения можно предположить использование указанного термина как в значении наличия множественности реальностей, так и существовании одной – природной. При этом каждая из них способна породить нечто виртуальное.

Над изучением подобных тем и размышлением о сути виртуальности в праве работал специально созданный Центр виртуалистики Института человека РАН в начале нового столетия. В результате многочисленных исследований в новых условиях удалось выявить и проанализировать некоторые важные свойства виртуальной реальности. Во-первых, в результате того, что она создаётся человеком, можно говорить о её порождённости и актуальности,

<sup>1</sup> Толковый словарь русского языка: В 4 т. / под ред. Д. Н. Ушакова. М.: Советская энциклопедия, 1994.

ибо она не создавалась бы как потребность. Во-вторых, виртуальная реальность живёт по своим законам и требует своих правил, а значит, породившись, она вдруг становится автономной и относительно самостоятельной. В последнем случае её самостоятельность ограничена тем, кто её порождает. В-третьих, виртуальная реальность всегда способна взаимодействовать с другими средами. Все эти свойства виртуальной реальности позволяют полагать, что право как таковое имеет возможность проникнуть в указанную среду и представлять интересы её участников. Но даже при таком подходе право не становится виртуальным, оно продолжает оставаться в тех границах и свойствах, которые ему присущи.

Изучению виртуального права посвящено немало научных статей и монографий [1; 2; 5; 6; 7]. Вслед за западноевропейскими коллегами, идеи более тщательного исследования виртуального пространства, нуждающегося в определённых правилах, подхватили российские исследователи [1]. Однако так сложилось, что в России большинство трудов посвящено пониманию виртуального права именно применительно к отраслевым научным изысканиям [2; 6; 8; 12].

В литературе стали выделяться различные аспекты виртуальности, например, ведущим является технологический подход. С его помощью человек как бы непосредственно «входит» в виртуальное пространство. В реальной и виртуальной средах появились и новые вещные права, которые постепенно находят правовое закрепление в законах, например, ст. 141.1 «Цифровые права» ГК РФ. Согласно закону, этот термин институционализирован как «обязательственные и иные права, содержание и условия осуществления которых определяются в соответствии с правилами информационной системы, отвечающей установленным законом признакам. Осуществление права, распоряжение правом, в т. ч. передача, залог, обременение цифрового права другими способами или ограничение распоряжения цифровым правом возможны только в информаци-

онной системе без обращения к третьему лицу. Переход цифрового права на основании сделки не требует согласия лица, обязанного по такому цифровому праву»<sup>1</sup>.

Не только нормы гражданского, но и других отраслей права закрепили новые аспекты поведения людей в реальном и виртуальном пространствах. Например, в трудовом праве закрепили появившийся в реальном мире, но порождённый виртуальной средой, перечень новых профессий, требований к документам и их оформление для лиц при поступлении на работу или увольнении с неё.

Переосмысливаются и другие юридические понятия в профессиональном языке. Причём этот процесс захватил не только национальное, но и международное право в целом. Восточным экономическим Форумом приняты рекомендации о стратегиях информационного правотворчества по информационным коммуникационным техногенам [10; 11; 12]. А в Акте Европейского парламента «Law and Robots», например, определены границы применения роботов и ответственность лиц, которые их используют. В некоторых странах приняты законы о роботах (например, в Южной Корее) [6; 7; 8].

Если говорить о праве, одним из его свойств является порождаемость человеком, которая, бесспорно, определяется и асоциальными состояниями. Это подчёркивает схожесть виртуальной реальности с правом. В виртуальной реальности, как и в праве, человек способен самовыражаться. Например, благодаря интеллектуальным продуктам компании *Silicon Graphics* созданы новые системы вижуанариумов, позволяющие человеку парить над известными произведениями искусства и воображать то, что в материальном мире не существует как реальность. Однако и само искусство становится виртуальным, о чём уже пишут научных книг, выдвигая подобную концепцию.

<sup>1</sup> Гражданский кодекс Российской Федерации (часть первая) от 30.11.1994 № 51-ФЗ (ред. от 16.12.2019) // Собрание законодательства РФ. 05.12.1994. № 32. Ст. 3301.

Принято считать, что предметом виртуального права являются отношения и ситуации, которые складываются в пространствах и средах, как таковых не существующих в реальности, а моделируемых с помощью технических средств [10]. Такой подход всегда ассоциирован с игроманией, игрофикацией, ставшими особенностями современного нестабильного реального мира. При этом следует учитывать тот факт, что в большинстве своём так называемые виртуальные миры являются копией социальной действительности человека с элементами его фантазии и творчества.

Есть и другие позиции. Ещё в начале XXI столетия в науке была обоснована идея о том, что интернет не виртуален, а реален, и его следует признать техническим артефактом. Однако пользователи его виртуальны, т. к. взаимодействуют вне реальности [3]. Зарубежные учёные и практики также спорят в отношении понимания того, что есть виртуальный объект (*what is the meaning of virtual objects*). В одних случаях под этим подразумевается программный объект, текст компьютерной программы, а в других, напротив, – некий объект, которого нет в реальном мире [3].

Право также является плодом интеллектуального творчества человека, оно не может порождаться даже самым высоконаучным искусственным интеллектом. Помимо всего прочего этот факт обусловлен тем, что право воплощает в себе необходимые человеческие ценности, его представления о правильном и неправильном, справедливом и несправедливом. Право всегда выполняло важные функции, среди которых ведущую роль играли: регулирующая, оценочная, охранительная и воспитательная. Именно они выступали важной основой его предназначения. В этом смысле право в виртуальном пространстве регулирует различные аспекты моделируемых человеком виртуальных отношений, возникающих в виртуальных мирах.

Однако виртуальный мир, как ни парадоксально для традиционных представлений, нельзя признать несуществующим, ибо взаимодействие субъектов внутри него

оказывает воздействие на реальный сектор экономики, а иногда просто влечёт за собой весьма материальные последствия. В настоящее время в виртуальном пространстве интернета сосуществуют более 6 млн доменов. Увы, есть и такие, которые оказывают влияние на поступки людей, стоят человеку жизни (в 2019 г. количество случаев, в которых игры приводили к суицидам детей возросло). В настоящее время подростки проводят большую часть своего времени в социальных сетях. Обобщая различные статистические данные, можно заключить, что более 39 % детей тратят на интернет более 4 ч в сутки. Однако среди них есть и те (порядка 4 %), кто пытается создавать свой виртуальный мир. Профили в социальных сетях позволяют им самовыражаться, самопрезентовать. Многие так называемые нереальные миры обладают качеством реальной социальной действительности, становясь пространством для различного рода экспериментов [4; 6; 12]. Таким образом, дети (а также люди других возрастных групп) перестают различать миры и становятся участниками смешанных миров. Наряду с развитием их социальной активности, появляется и ряд негативных явлений, требующих правового вмешательства. К ним относят кибермошенничество, буллинг, шейминг, унижение чести и достоинства, что становится угрозой для реального существования человека. Так в виртуальном пространстве возникает потребность в правовом регулировании и разрешении возникающих конфликтов. Т. е. не только законодатель, но и правоприменитель, одновременно констатируют потребность в праве для виртуального мира. Доказательством тому может служить сложившаяся судебная практика, связанная с разрешением конфликтов, возникающих в виртуальных мирах [2].

Однако остаётся вопрос, как же право должно регулировать виртуальное пространство? Американские и западноевропейские исследователи гораздо раньше российских учёных стали высказывать своё понимание правового регулирования виртуальных взаимоотношений субъектов



[13; 14; 15; 16; 17; 18]. Например, было определено понимание «виртуальный мир», «виртуальное право», но является ли при этом виртуальным сам процесс правового регулирования и насколько виртуально само право, обеспечивающее это регулирование? Интересные наработки на этот счёт появились у адвоката американского штата Калифорния Бенджамина Т. Дюранске. Имея опыт практической деятельности, юрист стал членом специально созданного Комитета по виртуальным мирам и многопользовательским играм Американской ассоциации адвокатов [9] и приложил все усилия, чтобы доказать, что виртуальные миры представляют собой всего лишь среды обитания субъектов, аватаров. Такие среды моделируются исключительно компьютерными технологиями. Значит, в реальности их просто нет.

Сегодня в историю вошло признание того, что стартом виртуальных сред стали 80-е гг. прошлого века, а именно разработанная ролевая онлайн-игра MUD (Multi-User Dungeon), которую спроектировал Р. Баргл. Спустя 20 лет уже в новом столетии появилась программа, в основе которой был заложен искусственный интеллект. Такие программы позволяли освободить профессионалов от монотонной рутины принятия стандартных, типичных решений [4; 5].

В правовых отношениях с позиции традиционной теории права взаимодействуют субъекты, имеются объект и содержание, представляющие совокупность прав и обязанностей участников. Если рассматривать онлайн-игру, то в любой из них мы видим: виртуальный мир, в который погружаются игроки; пользователей-участников, которые взаимодействуют между собой; правила, по которым осуществляются их виртуальные поступки. Однако специалисты доказывают, что между понятиями «виртуальный мир» и «компьютерная игра» существуют различия, и это не одно и то же.

Если изучать позиции цивилистов в отношении понимания виртуального права, то можно увидеть сложившееся мнение о том, что праву интересно лишь то,

где можно выиграть или проиграть, и то, что так или иначе связано с имуществом. Причём к престижным или коммерческим играм применяются обязательства из публичного конкурса согласно гл. 57 ГК РФ.

Согласно позиции доктора юридических наук И. Рассолова, высказанной им в своих трудах, «предметом изучения интернет-права является совокупность норм права, регулирующих отношения в виртуальном пространстве и содержащих предписания, которые относятся к информационной деятельности в Интернете в целом» [6; 8; 9; 12].

Учёные доказали, интернет ускорил динамику жизни людей, находящихся вне виртуальности, ибо повлиял на их реальные поступки. Происходит нечто вроде сближения территорий правового мира, находящихся в реальности и вне её, что предсказывал ещё известный британский учёный Д. Харви. Причём эта очевидность перенесена и в практику. Судьи начинают осмысливать вынесение решений, обращая внимание на те функции, которые выполняет то или иное лицо в виртуальном пространстве. Достаточно интересно данный факт был описан в работе В. В. Архипова, посвящённой виртуальным мирам и виртуальному праву [2]. Рассматривая постановления Президиума ВАС РФ № 6672/11 от 01.11.2011 и № 10962/08 от 23.12.2008 относительно ответственности владельцев социальных сетей (вообще лиц, которые дают техническую возможность размещать контент другим лицам), можно заметить, что правоприменитель склоняется к особой юридической ответственности владельцев онлайн-сервисов, подчёркивая необходимость их работы по устранению всяческих последствий нарушения права. Подобный подход был поддержан и в последующих определениях ВАС в 2012 г. Так, например, в Определении ВАС РФ № ВАС-13900/12 от 07.11.2012 говорится о презумпции добросовестности пользователя файлообменного сервиса или социальной сети.

Юридическая практика признала, что многие отношения в виртуальном мире

приобретают несколько иной характер и позволяют задуматься о необходимости новых форм правового регулирования поведения участников правоотношений в виртуальном мире. Так, например, на страницы научных статей попало Определение Московского областного суда от 16.09.2010 по делу № 33-18051, в котором показано понимание ситуаций заимствования персональной информации при её пересылке по электронной почте. К настоящему времени можно констатировать, что постепенно в стране формируется правоприменительная практика в области правового разрешения споров и действий, совершаемых в виртуальных мирах, где правовое регулирование связано с совершением действий самого человека или его аватара. Пользователи виртуальных сервисов выходят на правовой контакт с лицом, которое предоставляет услуги по доступу в виртуальный мир. Как правило, такие отношения выстраиваются на договорной основе и носят возмездный характер. Однако формируемые искусственным интеллектом договоры включают в себя персонифицированные нормы права, зафиксированные в материальных, а не виртуальных источниках (в данном случае, в ГК РФ). Складывающиеся в интернет-пространстве отношения и ситуации регулируются нормами права, формализованными в действующих источниках.

Понятно, что термин «виртуальное право» в национальном юридическом языке

уже закрепился по аналогии с устойчивыми оборотами по типу «трудовое право», «гражданское право», ассоциируясь с предметом правового регулирования. Вместе с тем, эти сочетания несут не однотипный характер. Виртуальное право не только регулирует отношения виртуального пространства, название подобного рода несёт в себе несколько иной акцент, а именно акцент на смысл термина «виртуальный». Таким образом, современное понимание права с позиции юридической техники не может и не должно уходить в мир виртуальности, ибо само право, несмотря на то, что обладает признаками невидимости, нахождения «вне материальной реальности», тем не менее, формализуется в действующих источниках права и носит вполне понятный, реальный для правового регулирования необходимых объектов смысл. Это позволяет констатировать факт не совсем верного употребления в нормативных правовых актах словосочетания «виртуальное право». В правовом пространстве для указанных понятий в профессиональном юридическом языке целесообразно использовать указанную конструкцию в кавычках, подчёркивая её особый смысл или употреблять сочетание «право для регулирования виртуальных объектов».

*Статья поступила в редакцию 10.03.2020.*

#### ЛИТЕРАТУРА

1. Абдулина Э. И. Правовые аспекты создания и использования сложных объектов интеллектуальных прав в виртуальной реальности // Актуальные проблемы российского права. 2017. № 9. С. 147–152.
2. Архипов В. В. Виртуальное право: новое направление юридических исследований // Правоведение. 2013. № 2 (307). С. 93–114.
3. Виноградов П. А. Понятие виртуального объекта и оборотоспособность виртуальных объектов в системе современного отечественного законодательства на примере интернет-сайта // Молодой ученый. 2017. № 15. С. 229–234.
4. Гринь Е. С., Королева А. Г. Формирование базовых моделей охраны технологий виртуальной и дополненной реальности в сфере права интеллектуальной собственности // Актуальные проблемы российского права. 2019. № 6. С. 90–97.
5. Дремлюга Р. И., Крипакова А. В. Преступления в виртуальной реальности: миф или реальность? // Актуальные проблемы российского права. 2019. № 3. С. 161–169.
6. Залоило М. В., Шулятьев И. А. Право в условиях цифровой реальности (Обзор XIII междуна-

- родной школы-практикума молодых ученых-юристов) // Журнал зарубежного законодательства и сравнительного правоведения. 2018. № 4. С. 171–187.
7. Клименко Ю. А. Новые разъяснения Пленума Верховного Суда РФ по делам о преступлениях, предусмотренных ст. 174 и 174.1 УК РФ: виртуальные активы и международные стандарты противодействия отмыванию денег // Уголовное право. 2019. № 4. С. 49–55.
  8. Крысенкова Н. Б., Сакаева О. И. Право перед вызовами технологической революции (Обзор XIII международной школы-практикума молодых ученых-юристов) // Журнал зарубежного законодательства и сравнительного правоведения. 2019. № 4. С. 146–161.
  9. Рассолов И. М. Право и Интернет. Теоретические проблемы. М., 2003. 331 с.
  10. Энтин В. Л. Авторское право в виртуальной реальности (новые возможности и вызовы цифровой эпохи). М.: Статут, 2017. 216 с.
  11. Юридическая концепция роботизации / Головина А. А., Сидоренко А. И., Антонова Н. В., Крысенкова Н. Б., Нанба С. Б., Цомартова Ф. В., Гаунова Ж. А., Бальхаева С. Б., Тихомиров Ю. А. М.: Проспект, 2019. 240 с.
  12. Юхвид А. В. Философская концепция виртуальной реальности для искусства XXI века // Философская антропология и философия культуры. Т. 3. Ч. 2. Екатеринбург: Уральский государственный университет, 1999. С. 204–205.
  13. Abdullah M., Shaikh Z. An effective virtual reality based Remedy for acrophobia // International Journal of Advanced Computer Science and Applications. 2018. № 9 (6). P. 162–167.
  14. Afoaku M. The Reality of Augmented Reality and Copyright Law // Northwestern Journal of Technology and Intellectual Property. 2017. Vol. 15. P. 111–128.
  15. Azuma R. T. A Survey of Augmented Reality // In Presence: Teleoperators and Virtual Environments. 1997. № 4. P. 355–385.
  16. Duranske B. T. Virtual Law: Navigating Legal Landscape of Virtual Worlds. Chicago: ABA Publishing, 2008. 461 p.
  17. Hobson A. Reality check: the regulatory landscape for virtual and augmented reality [Электронный ресурс] // R Street Policy Study. [2016]. URL: <https://www.rstreet.org/wp-content/uploads/2016/09/69.pdf> (дата обращения: 02.02.2020).
  18. Lemley M. A., Volokh E. Law, Virtual Reality, and Augmented Reality [Электронный ресурс] // University of Pennsylvania Law Abstract. 2018. Vol. 166. URL: [https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract\\_id=2933867](https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=2933867) (дата обращения: 02.02.2020).

## REFERENCES

1. Abdullina E. I. [Legal aspects of creation and use of complex objects of intellectual property rights in virtual reality]. In: *Aktualnye problemy rossiiskogo prava* [Topical Problems of Russian Law], 2017, no. 9, pp. 147–152.
2. Arkhipov V. V. [Virtual law: a new area of legal research]. In: *Pravovedenie* [Jurisprudence], 2013, no. 2 (307), pp. 93–114.
3. Vinogradov P. A. [The concept of a virtual object and the virtual turnover capacity of the objects in the system of modern national legislation by example of the web-site]. In: *Molodoi uchenyi* [Young Scientist], 2017, no. 15, pp. 229–234.
4. Grin E. S., Koroleva A. G. [The formation of the basic models for the protection of the technologies of virtual and augmented reality in the field of intellectual property rights]. In: *Aktualnye problemy rossiiskogo prava* [Topical Problems of Russian Law], 2019, no. 6, pp. 90–97.
5. Dremlyuga R. I., Kripakova A. V. [Crimes in virtual reality: myth or reality?]. In: *Aktualnye problemy rossiiskogo prava* [Topical Problems of Russian Law], 2019, no. 3, pp. 161–169.
6. Zaloilo M. V., SHulyatev I. A. [Law in the digital environment (Review of the 13<sup>th</sup> International School-Workshop of Young Legal Scholars)]. In: *Zhurnal zarubezhnogo zakonodatelstva i sravnitel'nogo pravovedeniya* [Journal of Foreign Legislation and Comparative Law], 2018, no. 4, pp. 171–187.
7. Klimenko Y. A. [New explanations of the Plenum of the Supreme Court of the Russian Federation on Criminal Cases Provided by Article 174 and 174.1 of the Criminal Code: Virtual Assets and International Standards For Combating Money Laundering]. In: *Ugolovnoe pravo* [Criminal Law], 2019, no. 4, pp. 49–55.
8. Krysenkova N. B., Sakaeva O. [Law: facing the challenges of technological revolution (an Overview of the 13<sup>th</sup> International School-Workshop of Young Legal Scholars)]. In: *Zhurnal zarubezhnogo*



- zakonodatel'stvoi sravnitel'nogo pravovedeniya* [Journal of Foreign Legislation and Comparative Law], 2019, no. 4, pp. 146–161.
9. Rassolov I. M. *Pravo i Internet. Teoreticheskie problemy* [Law and the Internet. Theoretical problems]. Moscow, 2003. 331 p.
  10. Entin V. L. *Avtorskoe pravo v virtual'noi real'nosti (novye vozmozhnosti i vyzovy tsifrovoi epokhi)* [Copyright in Virtual Reality (New Opportunities and Challenges of the Digital Era)]. Moscow, Statut Publ., 2017. 216 p.
  11. Golovina A. A., Sidorenko A. I., Antonova N. V., Krysenkova N. B., Nanba S. B., Tsomartova F. V., Gaunova Z. A. at al. *Yuridicheskaya kontseptsiya robotizatsii* [Legal Concept of Robotics]. Moscow, Prospekt Publ., 2019. 240 p.
  12. Yukhvid A. V. [The philosophical concept of virtual reality for the art of the 21<sup>st</sup> century]. In: *Filosofskaya antropologiya i filosofiya kultury* [Philosophical Anthropology and Philosophy of Culture]. Vol. 3. Part 2. Ekaterinburg, Ural State University Publ., 1999. P. 204–205.
  13. Abdullah M., Shaikh Z. Effective virtual reality based remedy for acrophobia. In: *International Journal of Advanced Computer Science and Applications*, 2018, no. 9 (6), pp. 162–167.
  14. Afoaku M. The Reality of Augmented Reality and Copyright Law. In: *Northwestern Journal of Technology and Intellectual Property*, 2017, vol. 15, pp. 111–128.
  15. Azuma R. T. A Survey of Augmented Reality. In: *In Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 1997, no. 4, pp. 355–385.
  16. Duranske B. T. *Virtual Law: Navigating Legal Landscape of Virtual Worlds*. Chicago: ABA Publishing, 2008. 461 p.
  17. Hobson A. Reality check: the regulatory landscape for virtual and augmented reality. In: *R Street Policy Study*, 2016. Available at: <https://www.rstreet.org/wp-content/uploads/2016/09/69.pdf> (accessed: 02.02.2020).
  18. Lemley M. A., Volokh E. Law, Virtual Reality, and Augmented Reality. In: *University of Pennsylvania Law Abstract*, 2018, vol. 166. Available at: [https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract\\_id=2933867](https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=2933867) (accessed: 02.02.2020).

---

#### ИНФОРМАЦИЯ ОБ АВТОРЕ

Певцова Елена Александровна – доктор юридических наук, профессор, проректор Московского государственного областного университета;  
e-mail: ea.pevtsova@mgou.ru

#### INFORMATION ABOUT THE AUTHOR

Elena A. Pevtsova – Doctor of Law, professor, Vice-Principal of Moscow Region State University;  
e-mail: ea.pevtsova@mgou.ru

---

#### ПРАВИЛЬНАЯ ССЫЛКА НА СТАТЬЮ

Певцова Е. А. Виртуальное право как новая юридическая конструкция в теории права: идея будущего или реальная действительность? // Вестник Московского государственного областного университета. Серия: Юриспруденция. 2020. № 1. С. 20–28.  
DOI: 10.18384/2310-6794-2020-1-20-28

#### FOR CITATION

Pevtsova E. A. Virtual Law as a New Legal Construct in Law Theory: The Idea of the Future or Actual Reality? In: *Bulletin of Moscow Region State University. Series: Jurisprudence*, 2020, no. 1, pp. 20–28.  
DOI: 10.18384/2310-6794-2020-1-20-28