

VIRTUAL OLAMDAGI JINOYATLAR

Jalilova Muhayyo

Andijon davlat universiteti ijtimoiy-iqtisodiyot fakulteti

Amaliy Psixologiya yo'nalishi talabasi

e-manzil: jalilovamuhayyo32@gmail.com<https://doi.org/10.5281/zenodo.12792379>

Annotatsiya: Virtual jinoyatlar haqiqiy jinoyatlarga o'xshash ravishda shaxsiy zarar, moliyaviy zarar yoki boshqa zararlar keltirishi mumkin. Bu jinoyatlar o'g'irlik, jinsiy tajovuz, o'g'irlik, ter do'konlari qurish va boshqalar kabi turli xil shakllarda sodir bo'lishi mumkin. . Bu jinoyatlar asosan virtual olamda sodir bo'lgani uchun, ularning haqiqiy dunyoda qanday qarorlarni olib kelishi vaqti ham ko'rinadi. Virtual jinoyatlar, virtual olamda sodir etilgan jinoyatlar deb tanimlanadi. Odatda, bu jinoyatlar onlayn o'yinlar, metaverslar, virtual dunyolar va boshqa virtual platformalarda sodir bo'ladi. MMORPG (ommaviy ko'p o'yinchi onlayn rolli o'yinlar) va MMOG(ommaviy multiplayer onlayn o'yinlar) kabi platformalar virtual jinoyatlar uchun odati muhitdir.

Kalit so'zlar: Virtual jinoyat, onlayn o'yinlar, o'g'irlik, terrorizm, kiberjinoyat.

Virtual jinoyatni virtual dunyoda sodir etilgan jinoiy harakat sifatida ta'riflash mumkin, odatda ommaviy ko'p o'yinchi onlayn rol o'ynash o'yinlari, MMORPG. Virtual jinoyatning ta'rifini tushunish uchun virtual jinoyatning oqibatlarini tasvirlash uchun "virtual" atamasining zamonaviy talqinini baholash kerak. Shu ma'noda, virtual jinoyatlar "haqiqiy jinoyat oqibatlarini keltirib chiqaradigan" onlayn harakatlarni tavsiflaydi, lekin keng tarqalgan bo'lib jinoiy javobgarlikka tortiladigan harakatlar deb hisoblanmaydi¹. "Virtual jinoyat" atamasining bir qancha talqinlari mavjud. Bir olim virtual jinoyatni haqiqiy jinoyatning barcha sifatlariga ega bo'lishi zarurligi, deb ta'riflagan va shuning uchun u umuman jinoyatning yangi qismi emas edi. Virtual jinoyatning real hayotiy oqibatlari borligini isbotlash qiyin, shuning uchun u jinoiy javobgarlikka tortiladigan deb tan olinmaydi.²

Virtual jinoyatlarga misollar: o'g'irlik, jinsiy tajovuz, o'g'irlik, ter do'konlari qurish - bularning barchasi odatda virtual olamlar, metaverses va iqtisodlarda sodir bo'ladi.

MMORPG - Ommaviy ko'p o'yinchi onlayn rolli o'yin, bu rolli video o'yin va ommaviy ko'p o'yinchi onlayn o'yin jihatlarini birlashtirgan video o'yin. MMORPGlar virtual jinoyatlarga moyil bo'lgan platformadir.

MMOG yoki *MMO* - bir xil serverda ko'p sonli o'yinchilarga ega onlayn video o'yin bo'lgan ommaviy multiplayer onlayn o'yin. MMOGlar ham virtual jinoyatlarga moyil platformalardir.

Metaverse - Ilmiy fantastikada metaverse - bu virtual haqiqat (VR) va kengaytirilgan haqiqat (AR) garnituralaridan foydalanish orqali osonlashtirilgan yagona, universal va immersiv virtual dunyo sifatida Internetning faraziy iteratsiyasi. So'zlashuv tilida metaverse bu ijtimoiy va iqtisodiy aloqaga yo'naltirilgan 3D virtual olamlar tarmog'idir. Ilmiy tadqiqotlarda u " avatarlar bilan ifodalangan foydalanuvchilar real jismoniy dunyodan ajratilgan virtual bo'shliqlarda bir-biri bilan o'zaro aloqada bo'ladigan uch o'lchovli onlayn muhit " deb ta'riflanadi.

¹ Brenner, Syuzan (2001). "Virtual jinoyat" kabi narsa bormi?. Kaliforniya jinoyat huquqi sharhi.

² BreNyuton, Keysi (2021-07-22). "Mark Sukerberg Facebook kelajagini metaversega tikmoqda". The Verge. Olingan.

Virtual dunyo - virtual makon deb ham ataladigan virtual olam shaxsiy avatar yaratishi, bir vaqtning o'zida va mustaqil ravishda virtual dunyoni o'rganishi, uning faoliyatida qatnashishi va muloqot qilishi mumkin bo'lgan ko'plab foydalanuvchilar tomonidan to'ldirilishi mumkin bo'lgan kompyuter simulyatsiya qilingan muhitdir. boshqalar bilan. Bu yerda virtual jinoyat sodir bo'ladi.³

Virtual iqtisod - Sintetik iqtisod deb ham ataladigan virtual iqtisodiyot virtual dunyoda mavjud bo'lib, foydalanuvchilar undan virtual narsalar, xizmatlar va mulklarni sotib olish, sotish va investitsiya qilish uchun foydalanadilar Virtual olamlarning kuchayishi bilan virtual iqtisodlar real hayotdagi kabi foydalanish, talab va valyuta ayirboshlashning o'sishini ko'radi. 2014-yilda mashhur virtual dunyo bo'lmish Second Lifeda virtual mulk uchun valyuta ayirboshlash 3,2 milliard AQSH dollarini tashkil etdi. Perspektivga kelsak, bu 2004 yilda virtual iqtisodlar uchun yillik umumiy savdo hajmi edi. Virtual olamdagi shaxslar yoki o'yinchilar o'yin o'ynash yoki turli vazifalar orqali o'z qahramonlarini kashf qiladilar, yaratadilar va narsalarni to'playdilar. Ushbu tovarlar va xizmatlar iqtisodiy qiymatning standart tushunchalariga ega, chunki o'yinchilar ushbu resurslar evaziga vaqt va pulning real iqtisodiy resurslarini (oylik to'lovlar) almashtirishga tayyor. Biroq, aksariyat o'yinlarda o'yinchilar o'yin dunyosining biron bir qismiga moddiy yoki intellektual egalik qilmaydilar va faqat undan foydalanish uchun pul to'laydilar.

Virtual olamlar ommalashib borayotgani va biz virtual iqtisodiyotning yuksalishini ko'rayotganimiz sababli, ko'plab muammolar va imkoniyatlar ham ko'tariladi. Masalan, EBay, ixtisoslashgan savdo saytlari bilan bir qatorda, o'yinchilarga o'z mahsulotlarini sotishga ruxsat berdi. Bu o'g'irlik bilan bir qatorda soxta savdolarni ham jalb qildi. Blizzard Entertainment (World of Warcraft uchun mas'ul) kabi ko'plab o'yin ishlab chiquvchilari bu amaliyotga qarshi chiqishadi va hatto taqiqlaydilar. Britaniyaning onlayn dunyosida bir yillik valyuta taxminan 3,4 AQSh dollariga teng. Agar kimdir boshqa o'yinchining virtual valyutasini o'g'irlasa, uni PayPal orqali AQSh dollariga aylantirishi mumkin edi, garchi bu muammo hali xabar qilinmagan. Bu haqiqiy jinoyat kabi ko'rib chiqilishi kerakmi yoki yo'qmi degan bahs-munozaralardan kelib chiqadi, chunki haqiqiy hayot oqibatlarini bor.

Virtual o'g'irlik

2007 yilning noyabr oyida Gollandiyalik o'smir 3D ijtimoiy tarmog'idagi Habbo Hotel veb-saytidagi "xonalar" dan virtual mebellarni o'g'irlaganlikda ayblanib hibsga olingani haqida xabar berilgan edi. Ishtirok etgan o'smirlar foydalanuvchilarni o'z akkauntlari ma'lumotlarini kiritishga jalb qilish uchun soxta Habbo veb-saytlarini yaratishda ayblangan, keyin esa ular real pulga sotib olingan virtual mebellarni o'g'irlashda foydalaniladi. Xitoyda Tsyu Chengvey 2005-yilda hamkasbi "Mir 3 afsonasi" o'yinchisi Chju Caoyuanni pichoqlab o'ldirgani uchun umrbod qamoq jazosiga hukm qilingan edi.⁴ O'yinda Qiu Chjuga kuchli qilich ("ajdaho qilich") bergan edi, keyin Chju eBay'da 7200 yuanga (taxminan 473 funt yoki 870 AQSh dollari) sotdi.

Hali asrab olishning dastlabki bosqichida bo'lsa-da, virtual haqiqat allaqachon tovlamachilik va terrorizmdan tortib pul yuvish va fohishalikgacha bo'lgan bir qator jinoiy harakatlarga mezbonlik qilmoqda. Qonun virtual haqiqatdagi jinoyatlarni hali to'liq qamrab olgani yo'q, biroq virtual olamlarda yetkazilishi mumkin bo'lgan zarar turlari va ularning oqibatlarini texnologiya ommalashib borayotgani sayin tobora yaxshi tushunilmoqda.

3. https://en.wikipedia.org/wiki/Virtual_crime

2019 yilda birgina AQShda 42,9 million kishi virtual reallikdan foydalanadi . Virtual olamlar soni, ommabopligi va murakkabligi ortib bormoqda va qiziqarli huquqiy savollar va muammolarni keltirib chiqarmoqda. Jinoiy faoliyatning ba'zi shakllari to'g'ridan-to'g'ri real dunyodan xaritaga tushadi, ammo ular ham huquqiy savollar tug'dirishi mumkin, masalan, yurisdiksiyaga oid. Fuqarolik nuqtai nazaridan, agar ikki tomon virtual dunyoda shartnoma imzolasa, shartnomaning o'zida ko'rsatilmagan bo'lsa, qaysi davlat yoki davlat qonunlari shartnomani tartibga solishi kerak?

Vaziyatga qarab, haqiqiy jinoyat nima va oddiygina "virtual" jinoyat o'rtasidagi farq aniq emas; bunday holatlar advokatlar, psixologlar, sotsiologlar va boshqa mutaxassislarni aslida nimaga zarar yetkazayotgani va jinoiy hisoblanishi kerak bo'lgan narsalarni qayta ko'rib chiqishga majbur qilmoqda. Misol uchun, agar kimdir VR-da boshqa odamga "jismoniy" hujum qilsa, bu ularni qayg'uga yoki hatto jismoniy og'riq hissiga olib keladigan bo'lsa, bunga haqiqiy dunyoda jismoniy zarar bilan bir xil munosabatda bo'lish kerakmi? Virtual haqiqat sanoatining nisbiy etukligini hisobga olsak, bu savollarning aksariyati hozircha javobsiz qolmoqda.

O'lim tahdidlari va hujumlar

Ko'pgina virtual haqiqat o'yinlari boshqa o'yinchilarni "o'ldirish" ni o'z ichiga olganligi sababli, bu sozlamalarda o'lim tahdidlari odatiy holdir. "Mazkur nutq" yoki rolli o'yin va haqiqiy, jinoiy o'lim tahdidlari o'rtasidagi farqlovchi omil bu niyatdir. VR-da tajovuzkorlik va niyatning haqiqiy namoyishi bo'lgan o'lim tahdidi ichki tajriba bo'lishi mumkin, ayniqsa tahdid qiluvchi shaxsning virtual tasvirini ko'rsangiz. Qonunlar AQSH shtatiga qarab farq qilsa -da , boshqalarni qo'rqitish yoki haqiqatda zarar yetkazish maqsadidagi har qanday zararni ifodalash tajovuz deb hisoblanishi mumkin.

Pul yuvish

Jinoiy daromadlarni legallashtirish " jinoyatdan olingan daromadlarni yashirish va uni qonuniy moliyaviy tizimga integratsiya qilish jarayonidir. " Ko'pgina virtual olamlarning o'z valyuta tizimi mavjud, uni foydalanuvchilar fiat valyutasi bilan sotib olishlari va keyin virtual dunyoda raqamli narsalar va xizmatlarni sotib olish uchun foydalanishlari mumkin. Moliyaviy tartibga solish texnologiyadan ustun bo'lgan mamlakatlarda bu jinoiy faoliyat, shu jumladan pul yuvish uchun xavfsiz boshpana yaratishi mumkin. Bunday hollarda jinoyatchilar noqonuniy yo'l bilan olingan pullarni o'yindagi valyutaga almashtiradilar.

Terrorizm

Terrorizm allaqachon virtual olamga kirib borgan. Terrorizmga qarshi kurash xodimlari nafaqat virtual terrorchilarga tayyorgarlik ko'rishadi , balki terrorchilar terroristik hujumlarni rejalashtirish, strategiya qilish, simulyatsiya qilish va tayyorlash uchun virtual haqiqatdan foydalanishlari mumkin . Ehtimol, bundan ham muammoli tomoni shundaki, bu platformalardan yollash maqsadida ham foydalanish mumkin, chunki terrorchilik tashviqoti boshqa ommaviy axborot vositalari va platformalarga qaraganda ancha visseral va jozibali usullarda taqdim etilishi mumkin. Virtual voqelik terroristik tashkilotlar tomonidan chaqiriluvchilarni quoldan foydalanishga o'rgatish, shuningdek, ularning harakatlari natijasida yuzaga kelishi mumkin bo'lgan stsenariylarga nisbatan sezgirlikni yo'qotish uchun ishlatilishi mumkin. Ushbu texnikalar AQSh armiyasi tomonidan ham qo'llaniladi .⁵

Intellektual mulkni o'g'irlash

4 https://en.wikipedia.org/wiki/Virtual_crime

Intellectual mulkni o'g'irlash analog va raqamli dunyoda uzoq vaqtdan beri keng tarqalgan va keng tarqalgan muammo bo'lib, bu virtual haqiqatga o'tadi. Masalan, virtual reallik kontenti yaratuvchilari o'z avatarlari uchun savdo markali brend nomlarini o'z ichiga olgan virtual kiyimlarni ishlab chiqarishi yoki hatto mashhur kishilarning o'xshashlarini o'sha avatarlar sifatida ishlatishi mumkin. Ba'zi holatlar intellektual mulk huquqlarining aniq buzilishi bo'lsa-da, virtual dunyoda adolatli foydalanish nimani anglatadi, degan savollar asoratlar va kulrang joylarni keltirib chiqaradi.

Bolalarga nisbatan zo'ravonlik ommaviy axborot vositalari

Haqiqiy bolalarning suiiste'molini tasvirlaydigan raqamli media almashinuvi raqamli dunyoda davom etayotgan jinoyat bo'lib, virtual haqiqatga ham kiradi. Haqiqiy dunyodagi odamlar va vaziyatlarni tasvirlaydigan tasvirlar almashinuvi virtual dunyoda bo'ladimi yoki yo'qmi, qat'iy jinoyat hisoblanadi. Biroq, virtual dunyoda yosh o'yinlariga tegishli bo'lgan chiziq xiralashadi. Qo'shma Shtatlar rozi bo'lgan kattalar o'zini (virtual avatar orqali) bolaligida tasvirlashi va ochiq-oydin xatti-harakatlar bilan shug'ullanishi fantaziya sohasiga kiradi va jinoyat emas, deb qaror qilgan. Biroq, bu boshqa mamlakatlarga taalluqli emas va VR sodiqligi yanada murakkablashgani sababli tobora ko'proq real tasvirlarni hisobga olmaydi.

Firibgarlik va kiberjinoyat

Kiberjinoyat - bu Internetga ulangan deyarli hamma joyda (va ba'zan u bo'lmasa ham) muammo. Virtual haqiqat tomonidan taqdim etilgan imkoniyatlardan foydalanish shunchaki onlayn o'yinlar kabi boshqa raqamli muhitlarda odamlar va tizimlarni aldaydigan jinoyatchilarning haqiqiy dunyo faoliyatining kengayishini anglatadi.

Stalking va qayg'u

Cyberstalking jinoyatdir, unda jinoyatchilar shaxsiy hayotga tajovuz qilish va boshqalarni bezovta qilish uchun raqamli vositalardan foydalanadilar, odatda obsesif ishtiyoq bilan. Ushbu xatti-harakat virtual haqiqatga aylanishi mumkin, ammo texnologiyaning immersiv xususiyati tufayli tajriba jabrlanuvchini yanada tashvishga solishi mumkin. Ba'zan qo'rqitish va ta'qib qilish uchun buni qiladigan odamlar, ba'zan guruhlarda, ko'pincha "qayg'u chekuvchilar" deb ataladi.

Shaxsni o'g'irlash

Virtual haqiqatda shaxsni o'g'irlashning ikki tomoni bor, ulardan biri noqonuniy, ikkinchisi ko'pincha qonuniy jihatdan noaniq. Birinchi holat an'anaviy ma'noda shaxsiy ma'lumotlarni o'g'irlash bo'lib, jinoyatchi virtual haqiqat platformasidan o'zini boshqa shaxs sifatida ko'rsatish uchun foydalanadi, ehtimol o'z kreditidan qimmat tovarlarni sotib olish uchun yoki ehtimol yanada jirkanch maqsadlarda foydalanadi.

Ikkinchi holat virtual identifikatsiyani o'g'irlash yoki o'zlashtirish bilan bog'liq. Virtual haqiqatning ko'p shakllarida foydalanuvchilar o'zlarining shaxsiy identifikatorlari bilan bog'langan va haqiqiy dunyodagi jismoniy tanasining ekvivalenti bo'lgan avatardan foydalanadilar. Agar boshqa o'yinchilar ularning o'xshashligini "o'g'irlashsa" nima bo'ladi? Agar ularni tuhmat qilish uchun o'zini boshqa foydalanuvchi sifatida ko'rsatsa-chi? Agar ular bu shaxsni shantaj shakli sifatida qabul qilsalar-chi? Virtual haqiqat va identifikatsiya birgalikda juda ko'p savollar tug'diradi, shuning uchun tabiiyki, virtual haqiqatda identifikatsiyani o'g'irlash g'oyasi ham shunday.

Tovlamachilik

Xitoy hukumati ma'lum bo'lgan jinoyat to'ldirish aybi bilan uch yilga qamoqqa oldi . Borgan sari real va murakkab virtual olamlarimizda ko'proq vaqtimizni o'tkazganimiz sari, ulardagi narsalar biz uchun qimmatga tushadi. Bu tovlamachilikdan foydalanishga g'amxo'rlik qilayotgan jinoyatchilar uchun virtual haqiqatni tayyorlaydi.

References:

1. Brenner, Syuzan (2001)."Virtual jinoyat" kabi narsa bormi?.Kaliforniya jinoyat huquqi sharhi.
2. BreNyuton, Keysi (2021-07-22)."Mark Sukerberg Facebook kelajagini metaversega tikmoqda".The Verge. Olingan.
3. https://en.wikipedia.org/wiki/Virtual_crime
4. <https://gammalaw.com/eleven-crimes-that-occur-in-virtual-reality/>

