Нестеров А. В. Об электронно-цифровых платформах как основание виртуальных миров: правовой аспект (по материалам доклада «О «цифровой экономике» как части электронно-цифрового мира»). – М.: Препринт, февраль 2017. – 14 с.

Аннотация: Проблема: Считается, что цифровая экономика будет драйвером роста, но на пути ее создания имеется несколько проблем. Метод: Системный, категорийный и продуцентный подход: Результат: Показано, что возникновение цифровой экономики сопровождается метафорицацией основных понятий, что может негативно отразиться в юридическом поле России. Дискуссия: Полученные результаты могут активизировать обсуждение проблем цифрового общества.

Ключевые слова: Цифровая экономика, электронно-цифравая платформа, продукты, товары, продуцент, виртуальность, пространство, миры, среда, поле.

Nesterov A.V. About the electronic digital platforms as the base virtual worlds: legal aspect (on materials of the report "About the "digital economy" as part of the electronic digital world"). – M.: Preprint February 2017. – 14 p.

Abstract: the Problem is that the digital economy will be the driver of growth, but on the way are a few problems. Method: a Systematic, categorical and producenty approach: the Result: it is Shown that the emergence of the digital economy is accompanied by metaphoricaly basic concepts that can have a negative impact in the legal field of Russia. Discussion: the results Obtained can enhance the discussion of the problems of digital society.

Key words: Digital economy, electronic digital platform, products, goods, producer, virtuality, space, worlds, environment, field.

За последнее время было принято несколько официальных решений, в которых легитимизировано понятие цифровой экономики [Решение Высшего Евразийского экономического совета от 31.05.2016 N 5 "Об основных ориентирах макроэкономической политики государств - членов Евразийского экономического союза на 2016 - 2017 годы"; "Перечень поручений по реализации Послания Президента Федеральному Собранию" (утв. Президентом РФ 05.12.2016 N Пр-2346)].

В частности, в соответствии с вышеуказанным Перечнем: «Правительству Российской Федерации разработать совместно с Администрацией Президента Российской Федерации и утвердить программу "Цифровая экономика", предусмотрев меры по созданию правовых, технических, организационных и финансовых условий для развития цифровой экономики в Российской Федерации и ее интеграции в пространство цифровой экономики государств - членов Евразийского экономического союза».

Это приведет к массовому использованию понятия цифровой экономики. Следует ли из этого, что ученым нельзя использовать другие понятия, описывающие жизнедеятельность индивидов в виртуальном мире? Конечно, нет.

Появление нового явления всегда сопровождается продуцированием новых понятий, которые часто получают метафоричные определения. Естественно ученые пытаются не только использовать такие понятия, но и предлагать термины, значения которых однозначно аргументированы в дефинициях.

Экономические свойства общества тесно связаны с его юридическими свойствами. Поэтому новые термины, посвященные новым экономическим отношениям, которые используются в юридически значимых документах, должны отражать не только экономическую, но и юридическую сущность таких отношений.

Сейчас известно много словосочетаний, обозначающих новые явления в экономической деятельности, например, интернет-экономика, сетевая, электронная, виртуальная и т.п. экономика. Несомненно, что в этой предметной области должен возникнуть не один термин, а терминология [1]. Иначе на юридическом уровне появятся терминологические противоречия, лакуны и/или неясности.

Прежде, чем приступить к правовым аспектам того, что называется цифровой экономикой, необходимо рассмотреть, как это понятие вписывается в понятие цифровой мир, цифровая инфраструктура, платформа, среда, смарт-общество, и что обозначают такие понятия [2].

Большое количество словосочетаний обозначающих одно явление появилось потому, что разные заинтересованные лица фактически лоббируют свои интересы. Впереди всех IT представители, т.к. наибольшие «цифровые дивиденды» получают они. Этого же мнения придерживается В. Катасонов [3]. Представители бизнес-моделирования приводят успешный пример кампании Uber. Не будем перечислять всех, а начнем с места нового явления в экономике, а также в обществе.

Общество может обладать социальными, политическими, экономическими, юридическими и иными свойствами. Отметим, что электронно-цифровая платформа может быть использована не только в экономике, но и для реординационного воздействия населения на государственные (муниципальные) органы власти в рамках, так называемых, государственных услуг [4].

Начнем рассмотрение экономических свойств общественных продуцентов с их жизнедеятельности (деятельности, быта и/или отдыха), в которой существует оборот продуктов таких продуцентов.

Известна классификация сфер экономики в виде сфер торгового, денежного обращения и движения фиктивного финансового капитала. Иногда последнюю сферу называют виртуальной.

Торговая сфера является частью сферы производства и участвует в продвижении товарного продукта. Отметим, что продукт может иметь не только действительную, но и знаковую и/или идейную форму. Последние формы еще называют информационными. Поэтому экономические сферы можно представить в виде производственной, в том числе торговой сферы; финансовой и/или виртуальной сферы. Виртуальная сфера может существовать не только в экономике.

Появление компьютерных игр, которые превратились в многопользовательские, реально-временные и/или интерактивные игры с симуляторами виртуальных миров, сделали понятие «виртуального пространства» популярным.

Еще раз о виртуальном пространстве

Автор публикации [5] считает, что в интернет-праве необходимо выделить право виртуального пространства, где виртуальное пространство представляет мнимую единую квазитехнологическую среду мирового масштаба, создаваемую техническими средствами глобальной компьютерной сети Интернет.

Однако пространство есть свойство среды и/или поля, в частности, юридического поля, которое характеризует позицию элементов в сфере этой среды/поля. В этом смысле можно говорить о юридическом положении элементов юридического поля, в котором действуют законы определенного государства и международные правовые нормы, но нельзя говорить, что действуют законы такого пространства.

Таким образом, среда и/или поле образуются их элементами, а пространство характеризует их как некоторое место в сфере действия и/или существования этой среды и/или поля. Виртуальные миры, продуцируемые в интернет-инфраструктуре на основе интернет-среды/поля, базируются на электронно-цифровой основе (платформе).

Виртуальность

Под виртуальностью (свойством виртуальности) будем понимать свойство отображения, характеризующее иллюзорность, фиктивность и/или симулятивность отображаемого. Электронно-цифровая виртуальность подразумевает, что это отображение выражено с помощью электронно-цифровой формы, так называемых, данных. Отметим, что эти данные могут представлять не только визуальное и/или звуковое отображение, но и иные виды чувственно воспринимаемых свойств наблюдаемого мира. Например, в качестве таких свойств могут выступить температура, проницаемость, влажность отображающей среды.

Электронно-цифровая среда может аудио-визуализировать любые свойства не только наблюдаемого мира, но и внутреннего мира человека (его психики). Наиболее продвинутые инструменты воспроизведения наблюдаемого мира могут визуализировать объемные объекты с помощью голографических устройств, а также имитировать изменение положения наблюдателя в геометрическом пространстве.

Элементы психического мира человека могут представлять собой персонажи придуманного (фантастического, абстрактного) мира, элементы эмоционального мира и/или идеи, возникающие в подсознании человека.

Однако кроме персонажей компьютерных игр в виртуальном мире может оказаться и человек. Для этого продуцируется трехмерное аудиовизуальное электронно-цифровое поле, которое модулируется с целью создания предметного окружения, имитирующего действительную среду. Если человек оказывается в этом окружение, у него возникает иллюзия нахождения в этой среде.

Всемирная виртуальная вселенная представляет собой искусственную виртуальную вселенную, состоящую из виртуальных миров, реализованных в виде сайтов, порталов и/или платформ, базирующихся на основе интернет-инфраструктуры. Субъект может выступать в качестве внешнего и/или внутреннего участника этой вселенной, т.е. он может, как использовать виртуальные миры в своей жизнедеятельности, так и оказаться внутри такого мира с помощью инструментов виртуализации.

Если субъект использует виртуальные миры в жизнедеятельности, то он должен иметь возможность совершать с ее помощью общественно значимые действия, в том числе юридически значимые действия по поводу имущественных и личных неимущественных благ.

Виртуальные продукты

Отметим, что игровые товары, в том числе электронно-цифровые, это только товары, продуцируемые для отдыха (развлечения) в жизнедеятельности. Однако в сфере производства продуцируются товары и для деятельности и/или быта людей.

Логическое пересечение категорий финансовой и виртуальной сфер позволяет утверждать, что производные финансовые инструменты представляют собой виртуальные (фиктивные) продукты финансовой сферы. Эти продукты позволили преодолеть ограничения объема действительных (обеспеченных) денег, но дали возможность спекулянтам «надувать финансовые пузыри».

В любой сфере общества могут продуцироваться продукты, в том числе и товарные продукты. В частности, известны производственные продукты, финансовые продукты и/или виртуальные продукты. Финансовые продукты могут выступать в качестве товара, а также иметь виртуальную форму и содержание. Отметим, что в качестве продуктов могут выступать и инструменты. Под инструментами понимаются продукты, предназначенные для сопродуцирования продуктов.

Научно-технический прогресс привел к тому, что виртуальные продукты получили свою собственную среду. Эта среда была продуцирована на основе интернет-инфраструктуры [6]. В рамках этой виртуальной среды стала образовываться виртуальная электронно-цифровая вселенная, состоящая из виртуальных миров.

Одним из таких миров стал игровой виртуальный мир, в котором «поселились» виртуальные игры, субъектами этих игр стали правообладатели, операторы и пользователи. Особенностью таких игр стало то, что компьютерная эмуляция позволяет их персонажам действовать как в действительном мире, в том числе и в экономической жизнедеятельности. Это дает персонажам игры зарабатывать (выигрывать) виртуальные блага, в том числе виртуальные деньги. При этом во многих играх их можно обменивать, продавать персонаж и/или его имущество на/за действительные деньги.

Так как производственная и финансовая сферы могут пересекаться с виртуальной сферой, а, учитывая электронно-цифровую среду интернет-инфраструктуры, то можно утверждать, что появление электронной интернет-торговли и электронных расчетов через интернет, имеет логическую основу.

Дальнейшим шагом развития электронно-цифрового производства (индустрии) стало продуцирование смарт устройств, взаимодействующих как с их владельцами, так и между собой через интернет. Наличие электронно-цифровой индустрии ставит крест на понятии постиндустриальное (информационное, знаний) общество. Наше общество продолжает оставаться индустриальным, однако индустрии бывают разными, а не только, основанные на материально-вещественных носителях [7].

Несомненно, научно-технический прогресс меняет общественное продуцирование продуктов, в частности появление принтеров объемной печати, позволило дистанционно продуцировать необходимые вещественные товары на месте, а не только оказывать услуги. Появление цифровой электронной подписи дает возможность дистанционно и он-лайн осуществлять денежные расчеты.

Важным достижением стала возможность разрабатывать программных роботов (ботов), которые также относятся к интеллектуальным электронно-цифровым продуктам (смарт-продуктам) [8]. Эти продукты существуют только в виртуальной вселенной, и могут взаимодействовать не только с пользователями интернета, но и между собой в интернет-инфраструктуре. Это позволяет субъектам использовать такие продукты в экономической жизнедеятельности.

Появления виртуальной интернет-вселенной с ее мирами, позволило продуцировать в этих мирах виртуальной среды, в которой симулировать виртуальную жизнедеятельность с виртуальными персонажами. При этом такая симуляция позволяет иметь виртуальное имущество и вступать в виртуальные отношения по его поводу. Однако отношения между правообладателями (владельцами), операторами и пользователями остаются в действительном мире. Не все субъекты этих отношений являются добропорядочными, что может приводить к экономическим и/или иным юридически значимым конфликтам между ними. Кроме того, в эти отношения могут вступать и третьи лица, получающие несанкционированный доступ к их виртуальному имуществу. Учитывая, что виртуальное имущество может быть недобропорядочно монетизировано или отчуждено третьим лицом, то при наличии общественной значимости таких явлений, законодателям придется обратить на это внимание.

Кроме виртуальных миров люди могут продуцировать смарт-миры, базирующиеся на элементах искусственного интеллекта в виде цифровых роботов (ботов). Таких роботов стали использовать для заключения сделок с минимальным участием или без участия человека, используя электронно-цифровые платформы.

Электронно-цифровая платформа

Словосочетание «электронно-цифровая платформа» (платформа) обозначает виртуальную, многофункциональную и/или мультиплексную систему, которая позволяет взаимодействовать любым индивидам по правилам открытых систем в режиме он-лайн. Под индивидами понимаются люди (индивидуумы), организационные структуры и/или смарт-образования, где смарт-образования могут быть представлены смарт-устройствами, ботами и/или роботами. Открытость системы [9] подразумевает не только ее жизнеспособность, но и развиваемость [10], которая достигается путем самоорганизации системы как экосистемы.

Так как с платформой могут взаимодействовать люди, то она должна обладать дружественным коммуникативным интерфейсом, что во много определяет ее жизнеспособность [11]. Кроме того, платформа должна уметь информационно-коммуникационно взаимодействовать с иными платформами, а также с любыми индивидами в интернет-инфраструктуре, соблюдающими установленные правила.

Наличие единой логической платформы позволяет с ее помощью продуцировать и быстро внедрять инновации [12], оптимизировать логистику, находить агентов, клиентов, партнеров и инвесторов, согласовывать сделки с властными органами.

Использование такой платформы в бизнесе подразумевает все этапы жизненного цикла продуцирования продукта: от инноваций, совместного взаимодействия, коллективного использования ресурсов и мощностей при продуцировании, продвижения продукта, гибкой системы оплаты, использования продукта, до его сервисного обслуживания и утилизации.

Логический анализ взаимодействий на платформе позволяет уменьшать операционные, логистические и/или административные издержки, как продуцентов продуктов, так и получателей (пользователей), что в конечном итоге более полно удовлетворяет запросы получателей. Здесь под продуцентами понимаются не только продуценты товарных продуктов в экономике, но продуценты продуктов власти, так называемых государственных услуг, а также продуценты нетоварных продуктов [13]. Под получателями понимаются индивиды, которые не только приобретают продукты, но и получают доступ к определенным видам продуктов, а также выступать в качестве продуцентов.

В качестве продуктов могут выступать результат, в том числе продукция, процесс и/или окружение продуцирования. В торговле такие продукты еще называют товар, услуги (обязательство выполнить действие) и/или имущественные права.

Развиваемость платформы подразумевает, что она должна обладать способностью продуцировать виртуальные миры, в частности, на основе предметных приложений, продуцируемых индивидами. Жизнедеятельность элементов в этих мирах и взаимодействие таких миров подразумевает наличие адаптивных инструментов, позволяющих находить компромиссные варианты таких взаимодействий. Виртуальный мир позволяет образовываться сообществу людей, общающихся между собой и взаимодействующих в виртуальном мире.

Использование электронно-цифровых платформ

Люди, находясь в ситуации отдыха, быта и/или деятельности (работы) взаимодействуют между собой, информационным миром и/или платформой для развлечения (игры), приобретения продуктов для быта и/или выполнения деятельностных функций (продуцирования продуктов).

Так как по своей форме продукты могут быть действительными, знаковыми и/или идейными, то взаимодействие с платформой должно реализовывать эти цели, в частности, обеспечение поиска, приобретения и/или доставки:

- продуктов для отдыха, в том числе, предоставление доступа к медиа-файлам, виртуальным играм,

- продуктов для быта в необходимое место в действительной и/или информационной форме и/или

- входных продуктов, в том числе инструментов, для продуцирования (сопродуцирования) выходных продуктов.

Юридические аспекты электронно-цифрового общества

Всемирный банк назвал три важные категории проблем, которые являются признаками возможности цифровой трансформации: правовое регулирование, наличие навыков у населения и создание соответствующих инструментов цифрового управления.

Если до недавнего времени в общественных отношениях использовались индустриальные инструменты, затем к ним присоединились информационно-коммуникационные инструменты (информационно-коммуникационные технологии), то теперь появились виртуальные цифровые инструменты, на основе которых продуцируются виртуальные миры. Эти миры не могут существовать без интернет-инфраструктуры, но в них можно продуцировать виртуальные общественные, в том числе экономические отношения, завязанные на виртуальные (цифровые) деньги, в частности биткоины. Так как категории виртуального и действительного мира могут логически пересекаться, то нет принципиального запрета на обмен виртуальных денег на действительные деньги. Однако юридически такие операции можно запретить.

Таким образом, цифровые инструменты могут быть использованы, как инструменты в традиционном обществе, в том числе в традиционной экономике, так и в виртуальной вселенной, состоящей из виртуальных миров. Наличие цифровых инструментов, которые хотя и являются как любые инструменты нейтральными, приводит к тому, что они могут быть использованы в негативных целях. В частности, их используют деструктивные субъекты для совершения противозаконных деяний. Поэтому использование цифровых инструментов должно совершаться в легальных рамках, а именно, в рамках юридических законов, а также международных правовых норм, т.к. эти инструменты позволяют совершать противоправные деяния на территории иных государств.

В этой связи, юристы должны продуцировать юридические институты, регулирующие юридически значимые жизнедеятельностные ситуации, деяния субъектов, использующих цифровые инструменты, в таких ситуациях, и/или юридически значимые продукты (последствия) таких деяний.

Естественно, юристы также должны конструировать юридические инструменты, используемые юристами при рассмотрении негативных, спорных и/или иных вышеуказанных ситуаций.

Так как категории юридических инструментов и цифровых инструментов могут логически пересекаться, то юристам необходимо конструировать цифровые юридические инструменты. Это в свою очередь, порождает необходимость продуцировать юридические институты, регламентирующие использование таких инструментов.

Также отметим третий вид необходимости легального регулирования юридически значимой виртуальной «жизнедеятельности» в виртуальных мирах и виртуальной вселенной, т.к. индивиды виртуального мира могут оказать не только негативное информационное воздействие на сознание человека, но и негативное коммуникативное влияние на его подсознание.

Интернет можно рассматривать как интеллектуальную систему, виртуальное поле которого заключено в его инфраструктуре, поэтому сфера юридического поля России распространяется на всю сферу инфраструктуры интернета. Где бы не находился злоумышленник, совершивший незаконное деяние против юридических субъектов РФ, их полномочий и/или имущества с помощью интернет-инфраструктуры, юридические инстанции РФ могут юридически преследовать такое лицо, т.к. государство должно обеспечивать безопасность своих законопослушных граждан.

**Выводы.** Перед юристами и учеными-правоведами открылась новая область деятельности и, несомненно, появятся новые направления подготовки юристов в специалитете или магистратуре, которые дадут им возможность работать в юридической плоскости электронно-цифрового общества, в том числе и экономики.

Список ссылочных публикаций

1. Нестеров А. В. О дефиниции "дефиниции" // Научно-техническая информация. Серия 1: Организация и методика информационной работы. 2010. № 6. С. 1-6.

2. Нестеров А. В. О смарт-среде, смарт-поле и смарт-вселенной в смарт-обществе. – М.: НИУ ВШЭ, препринт, январь 2016. – 10 с. – [www.nesterov.su](http://www.nesterov.su) .

3. Катасонов В. Цифровая экономика - светлое будущее человечества или биржевой пузырь? URL: <http://worldcrisis.ru/crisis/2560790> (Дата обращения 09.01.2017).

4. Нестеров А. В. Обсуждаем стандарт (концепцию) открытости «открытого правительства» // Государственная власть и местное самоуправление. – 2015. - №8. – С. 3-7.

5. Абдуджалилов А. Сущность и правовое положение виртуального пространства ЕврАзЮж № 10 (53) 2012. - URL: <https://www.eurasialaw.ru/index.php>? option=com\_content&view=article&id=3561:2012-11-22-04-15-19&catid=202:2011-02-03-08-31-55 (Дата обращения 09.02.2017).

6. Нестеров А. В. О категории пространства, среды и поля. – М.: НИУ ВШЭ, препринт, июль 2015 г. – 13 с. – [www.nesterov.su](http://www.nesterov.su) .

7. Нестеров А. В. Шесть мифов об обществе, построенном на знаниях. // Россия: тенденции и перспективы развития. – М. ИНИИОН (2007 г.), Выпуск 3, часть 2. – 2008, - С. 191. – 196.

8. Нестеров А. В. Возможны ли правоотношения и юридические взаимодействия между людьми и роботами? М.: Препринт, сентябрь 2016. – 14 с. – [www.nesterov.su](http://www.nesterov.su) .

9. Нестеров А. В. Философия и принципы открытых систем // Научно-техническая информация. Серия 1: Организация и методика информационной работы. 2005. № 8. С. 1-5.

10. Нестеров А. В. Тензорный подход к анализу и синтезу систем // Научно-техническая информация. Серия 2: Информационные процессы и системы. 1995. № 9. С. 26-31.

11. Нестеров А. В. О дизайне порталов (сайтов) университетов. – М.: НИУ ВШЭ, препринт, февраль 2015. – 12 с. – [www.nesterov.su](http://www.nesterov.su) .

12. Нестеров А. В. Инновации: системный подход // Компетентность. 2007. № 6. С. 3-13.

13. Нестеров А. В. Продуцентный подход. – М.: НИУ ВШЭ, препринт сентябрь 2015. – 11 с. - – [www.nesterov.su](http://www.nesterov.su) .