

**Долунц Варган Сурикович**

**Публично-правовое регулирование применения технологий  
виртуальной реальности**

5.1.2 Публично-правовые (государственно-правовые) науки

Автореферат диссертации на соискание  
ученой степени кандидата  
юридических наук

Работа выполнена на кафедре информационного права и цифровых технологий ФГАОУ ВО «Московский государственный юридический университет имени О.Е. Кутафина (МГЮА)»

**Научный  
руководитель:**

**Ефремов Алексей Александрович**  
доктор юридических наук, доцент

**Официальные  
оппоненты:**

**Архипов Владислав Владимирович**  
доктор юридических наук, заведующий  
кафедрой теории и истории государства и права  
ФГБОУ ВО «Санкт-Петербургский  
государственный университет»

**Филипова Ирина Анатольевна**  
кандидат юридических наук, доцент, доцент  
кафедры трудового и экологического права  
ФГАОУ ВО «Национальный исследовательский  
Нижегородский государственный университет  
им. Н.И. Лобачевского»

**Ведущая организация: ФГБОУ ВО «Уральский государственный  
юридический университет имени  
В. Ф. Яковлева»**

Защита состоится «24» марта 2026 года в 13:00 на заседании диссертационного совета 24.2.336.02, созданного на базе ФГАОУ ВО «Московский государственный юридический университет имени О.Е. Кутафина (МГЮА)», г. Москва, 123242, ул. Садовая-Кудринская, дом. 7, стр. 22, зал диссертационного совета.

С диссертацией можно ознакомиться в библиотеке и на официальном сайте ФГАОУ ВО «Московский государственный юридический университет имени О. Е. Кутафина (МГЮА)» <http://msal.ru>.

Автореферат разослан «\_\_\_\_\_» \_\_\_\_\_ 2025 г.

**Ученый секретарь  
диссертационного совета,  
доктор юридических наук, доцент**

**Ю.К. Цареградская**

## I. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОТЫ

### **Актуальность темы диссертационного исследования.**

Трансформация современных общественных отношений, характеризующаяся переходом к приобретению прав и обязанностей посредством информационных технологий, актуализирует вопрос внедрения новых технологий, среди которых особый интерес представляют технологии виртуальной реальности. Их успешное применение в промышленности, медицине и образовании уже продемонстрировало потенциал для повышения профессиональных компетенций, минимизации возможных рисков и виртуализации рабочих процессов.

Активное использование технологий виртуальной реальности подтверждается и статистическими данными. Объем мирового рынка гарнитур виртуальной реальности в 2025 году оценивается в 44,4 миллиарда долларов США, по сравнению с 36,13 миллиардов в 2024 году<sup>1</sup>. В России также наблюдается популяризация рынка технологий виртуальной реальности, который демонстрирует ежегодный стабильный рост в размере 7-8 процентов<sup>2</sup>.

В документах стратегического планирования (Стратегия научно-технологического развития Российской Федерации, национальный проект «Экономика данных и цифровая трансформация государства» (2025–2030 гг.)) также определено, что технологии виртуальной реальности в России признаны критически важными сквозными цифровыми технологиями во многих отраслях, в том числе в промышленности, образовании, здравоохранении и оборонном секторе.

Однако развитие технологий виртуальной реальности сопровождается рядом проблем и угроз, обусловленных новизной данных технологий,

---

<sup>1</sup> Virtual Reality Market Size, Share, and Trends 2025 to 2034 [Электронный ресурс] // Precedence Research. – 2025. – URL: <https://www.precedenceresearch.com/virtual-reality-market> (дата обращения: 11.07.2025).

<sup>2</sup> AR & VR – Russia [Электронный ресурс] // Statista. – 2025. – URL: <https://www.statista.com/outlook/amo/ar-vr/russia> (дата обращения: 17.07.2025).

недостаточным уровнем информационной безопасности систем и низкой технологической культурой пользователей.

Одним из ключевых инструментов минимизации потенциальных рисков их применения является правовое регулирование. Однако на текущий момент существующие нормы, связанные с правовым регулированием применения технологий виртуальной реальности, носят преимущественно рекомендательный характер и представляют собой набор несвязанных между собой положений, не способных сформировать целостный правовой режим.

Отсутствие теоретически выверенного содержания правового режима применения технологий виртуальной реальности является существенным пробелом. Обоснование такого содержания требует комплексного подхода, включающего анализ существующих практик, выявление потенциальных правовых коллизий и разработку предложений по совершенствованию законодательства и подзаконного регулирования в данной области.

Именно этим обусловлена актуальность и значимость исследования публично-правового регулирования применения технологий виртуальной реальности, которая детерминирована необходимостью создания эффективной правовой базы, которая обеспечит безопасное и ответственное применение технологий виртуальной реальности, защитит права и интересы участников правоотношений в виртуальной реальности, а также будет способствовать дальнейшему развитию и внедрению технологий виртуальной реальности в различных сферах жизни общества.

**Степень разработанности данной темы** следует рассматривать в контексте комплексного анализа публично-правового регулирования применения технологий виртуальной реальности.

Значительный научный интерес к сущности и правовому регулированию применения технологий виртуальной реальности сформировался со второго десятилетия XXI века в связи с их новизной и стремительным развитием. Междисциплинарный характер этих технологий привлек внимание специалистов из различных областей: экономики, информационных

технологий, медицины, образования и права. В юридической науке вопросы правового регулирования технологий виртуальной реальности изучаются преимущественно сквозь призму информационного права. В этом ракурсе проблематике посвящены работы таких ученых, как: Архипов В.В., Бласкович Д., Волох Е., Дик Э., Дремлюга Р.И., Евсиков К.С., Ким Й., Лемли М., Минбалеев А.В., Ситников М.С., Филипова И.А., Холодная Е.В. и др.

В то же время вопросы, связанные с правовым регулированием применения технологий виртуальной реальности, находят отражение и в исследованиях, ориентированных на другие отрасли права, таких, как конституционное право (Федотов М.А.), криминалистика (Степаненко Д.А., Митрофанова А.А.), право интеллектуальной собственности (Рожкова М.А.), государственное управление (Попова С.С., Беденкова А.С.), прокурорский надзор (Ступаченко Е.В.).

Анализ существующих исследований позволяет сделать вывод о наличии определенного научного задела в исследовании правового регулирования применения технологий виртуальной реальности. Однако данные исследования охватывают отдельные аспекты правового регулирования, без формирования целостного содержания правового режима применения технологий виртуальной реальности. Кроме того, в существующих работах отсутствует унифицированный понятийный аппарат, что затрудняет выработку единого научного подхода к правовому регулированию применения технологий виртуальной реальности.

**Объектом исследования** является совокупность общественных отношений, возникающих при применении технологий виртуальной реальности.

**Предмет исследования** составляет совокупность правовых норм, регулирующих отношения в сфере применения технологий виртуальной реальности, правоприменительная практика и теоретические исследования в указанной области.

**Цель исследования** состоит в разработке теоретических и прикладных основ публично-правового регулирования применения технологий виртуальной реальности, включая обоснование содержания правового режима применения технологий виртуальной реальности, формулирование предложений по совершенствованию законодательства и обеспечению эффективной правоприменительной практики, способствующей защите прав субъектов правоотношений в виртуальной реальности и развитию технологий виртуальной реальности как части цифровой трансформации общества.

**Задачи исследования.** Для реализации указанной цели автором исследования были поставлены следующие задачи:

- 1) Установить понятие и роль технологий виртуальной реальности в современном информационном обществе;
- 2) Определить методологию исследования публично-правового регулирования применения технологий виртуальной реальности;
- 3) Обозначить место публично-правового регулирования применения технологий виртуальной реальности в системе публичного права;
- 4) Сформировать и обосновать модель правового регулирования применения технологий виртуальной реальности;
- 5) Определить правовой статус субъекта правоотношений в виртуальной реальности и сформировать механизм его идентификации;
- 6) Выявить основные проблемы публично-правового регулирования применения технологий виртуальной реальности в России;
- 7) Проанализировать опыт зарубежного публично-правового регулирования применения технологий виртуальной реальности;
- 8) Предложить и обосновать приоритетные направления и принципы развития правового регулирования применения технологий виртуальной реальности с учетом их правового режима.

**Методологическая основа исследования.** В ходе комплексного исследования публично-правового регулирования применения технологий виртуальной реальности были системно использованы как традиционные, так

и современные междисциплинарные методы правовой науки. Методологическое исследование было направлено на достижение как глубины теоретического анализа, так и практической применимости выводов. Каждый из объектов исследования потребовал применения различных методов в зависимости от своей специфики и исследовательской задачи.

Формально-юридический метод был использован для анализа правовых норм, регулирующих применение технологий виртуальной реальности и иных смежных технологий. Он позволил выявить логико-структурные особенности действующих норм, оценить их юридическую технику, выявить внутренние противоречия, пробелы, коллизии. Применение этого метода обеспечило строгость и нормативную точность исследования, особенно при изучении положений Конституции России, федеральных законов и иных нормативно-правовых актов.

Сравнительно-правовой метод использовался в отношении объектов, требующих анализа правового регулирования применения существующих технологий, а также зарубежного опыта и подходов различных правовых систем к правовому регулированию применения технологий виртуальной реальности. Его применение дало возможность выявить универсальные правовые подходы, институциональные модели и механизмы, потенциально применимые в национальной юрисдикции.

Метод правового моделирования оказался ключевым при исследовании новых правовых феноменов, не имеющих нормативного оформления, таких как модель правового регулирования применения технологий виртуальной реальности, правовой статус субъекта правоотношений в виртуальной реальности, обработка персональных данных в виртуальной реальности и т.д.

Метод правового анализа охватывал исследование не только самих правовых норм, но и механизма их действия в правоприменительной практике, их эффективности и соответствия современным социальным реалиям. Он был ключевым при изучении функционирования правовых институтов в цифровой среде: анализа применения законодательства о персональных данных, о

рекламе, информационной безопасности, а также оценки правового статуса субъекта правоотношений в виртуальной реальности. Данный метод позволил установить недостаточную адаптацию действующего законодательства к новым технологическим условиям, а также предложить возможные пути его развития.

Системный метод способствовал выстраиванию целостной картины правового регулирования цифровой среды, выявлению взаимосвязей между нормами различных отраслей права (информационного, административного, финансового, конституционного), а также между правом и иными социальными институтами (этика, технология, экономика).

В рамках исследования были применены и иные методы исследования, среди которых аксиологический, функциональный, историко-правовой и т.д. Их совокупное применение позволило:

- систематизировать правовые риски и пробелы, возникающие в связи с применением технологий виртуальной реальности;
- обосновать необходимость законодательных новаций и институциональных изменений;
- предложить правовые конструкции, пригодные для законотворчества и правоприменения в цифровой среде;
- выявить механизмы защиты прав участников ВР, включая новые подходы к субъектности, ответственности и юрисдикции.

Применение данной совокупности методов исследования обеспечило комплексность, междисциплинарность и теоретическую новизну проведенного исследования.

**Теоретической основой** диссертации послужили научные труды таких отечественных и зарубежных ученых в области информационного права, как: Бачило И.Л., Дизаджи А., Дик Э., Дремлюга Р.И., Евсиков К.С., Ефремов А.А., Ким Й., Минбалеев А.В., Наумов В.Б., Полякова Т.А., Савельев А.И., Рассолов И.М., Савельев А.И., Талапина Э.В., Холодная Е.В. и многих других авторов.

Кроме того, в основу данного исследования легли научные работы специалистов в области других отраслей права и науки. Среди них: Алексеев С.С., Архипов В.В., Бласкович Д., Виноградова Е.В., Гривз М., Грищенко Л.Л., Гун. В., Журавлева О.О., Кабытов О.В., Кастельс М., Кронин Б., Малько А.В., Мощная О.В., Мочалов А.Н., Нарутто С.В., Попова С.С., Рожкова М.А., Степаненко Д.А., Ступаченко Е.В., Филипова И.А. и др.

**Нормативно-правовая основа** исследования представлена совокупностью международных, зарубежных и российских нормативных правовых актов, регулирующих применение технологий виртуальной реальности.

**Эмпирическую основу** исследования составили материалы официальных информационных источников органов государственной власти, контрольно-надзорных и консультативных органов, решения высших и иных судебных инстанций, другие акты правоприменительной практики, данные аналитических исследований.

**Научная новизна работы** характеризуется следующими элементами:

Установлена роль технологий виртуальной реальности в современном информационном обществе как совокупности технологий, формирующих альтернативное цифровое пространство, в рамках которого возникают правовые отношения, требующие разработки специфических правовых механизмов их регулирования.

Разработан понятийный аппарат, применяемый по отношению к правовому регулированию применения технологий виртуальной реальности. Предложено авторское определение понятия «виртуальная среда». Установлено соотношение понятий «виртуальная среда», «виртуальный мир», «виртуальная реальность» и «метавселенная».

Определено место правового регулирования применения технологий виртуальной реальности в системе публичного права как межотраслевого института права, в основе которого лежит информационное право.

Обосновано содержание правового режима применения технологий виртуальной реальности, представляющего собой особый порядок правового регулирования, основанный на сочетании императивных и диспозитивных норм, правовых и технологических средств, направленных на упорядочение общественных отношений, возникающих в иммерсивной цифровой среде.

Выявлены особенности правового статуса субъекта правоотношений в виртуальной реальности, включая его правоспособность, правовой статус и идентификацию. Установлено соотношение прав и обязанностей субъекта в реальном мире и виртуальной реальности.

Установлены факторы, влияющие на правовое регулирование применения технологий виртуальной реальности, охватывающие проблемные вопросы обработки персональных данных, информационной безопасности, финансовых расчетов и регулирования рекламы и контента.

**Положения, выносимые на защиту.** На защиту выносятся следующие наиболее значимые и теоретически обоснованные результаты диссертационного исследования, обладающие научной новизной или содержащие существенные элементы научной новизны:

1. Обосновано, что технологии виртуальной реальности становятся сложным объектом публично-правового регулирования, функционально являясь инструментом цифровой трансформации информационного общества. Установлено, что ключевой особенностью технологий виртуальной реальности как объекта публично-правового регулирования является способность формировать иммерсивное цифровое пространство, в рамках которого возникают качественно новые виды правоотношений, обладающие следующими юридическими свойствами, отличающими их от традиционных информационных правоотношений:

- пространственно-юрисдикционной неопределенностью;
- трансформацией субъектного состава;
- изменением правовой природы объекта правоотношений.

Данные свойства актуализируют необходимость разработки специальных публично-правовых механизмов регулирования, выходящих за рамки существующих моделей информационного права.

2. Обосновано, что в целях устранения терминологической неопределенности, обеспечения унификации законодательства и предотвращения дублирования правовых норм в российском праве необходимо законодательно закрепить понятие «виртуальная среда» как информационно-телекоммуникационной сети, создающей имитацию физической среды или ее частей, предоставляющей субъектам возможность взаимодействовать с виртуальными объектами и/или другими субъектами в реальном времени. На основе этого определения возможно выстраивание системного правового регулирования виртуальных сред. При этом особенности отдельных форм виртуальной среды могут быть учтены в специальных нормативных актах, что позволит сохранить баланс между универсальностью и детализацией регулирования.

Установлено, что виртуальная реальность – это форма виртуальной среды, характеризующаяся следующими отличительными признаками: высокой степенью иммерсивности, взаимодействием субъектов с цифровыми объектами и между собой в условиях, максимально приближенных к реальному времени, а также использованием специализированных технических и программных средств для создания эффекта присутствия. По результатам анализа соотношения понятий «виртуальная реальность» и «метавселенная» установлено, что несмотря на технологические различия, они обладают едиными сущностными характеристиками (интерактивность, иммерсивность, создание цифрового пространства) и преследуют единую цель – создание интерактивной виртуальной среды для реализации прав и обязанностей пользователей. В связи с этим формируемые идеи, концепции и, что особенно важно, правовое регулирование могут быть в равной степени применимы к обеим указанным технологиям.

3. Обосновано, что, несмотря на то, что значительная часть отношений, возникающих в виртуальной реальности, относится к информационным, специфика этих отношений свидетельствует о том, что нормы конституционного, административного, финансового и других отраслей публичного права являются неотъемлемой частью правового регулирования применения технологий виртуальной реальности. В данном контексте доказано, что правовое регулирование применения технологий виртуальной реальности является межотраслевым институтом права, в основе которого лежит информационное право. Оно не может быть выделено в качестве самостоятельной отрасли или подотрасли права, поскольку не обладает необходимыми признаками, такими как уникальный предмет правового регулирования, способность к равноправному взаимодействию с другими правовыми отраслями и наличие собственного базового нормативного акта. Дополнительно предложены подходы к установлению пределов применения публичного права в виртуальной реальности, определены ключевые задачи и механизмы регулирования, направленные на защиту прав граждан в цифровой среде и обеспечение общественной безопасности в виртуальной реальности.

4. На основе сравнительно-правового анализа существующих централизованной и децентрализованной моделей правового регулирования применения технологий виртуальной реальности и выявления их системных недостатков разработана и обоснована новая государственно-координируемая гибридная модель, которая структурно включает следующие взаимосвязанные элементы:

- Четкое императивное разделение публичных и частных функций: государство, как гарант правопорядка и безопасности, устанавливает обязательные императивные требования к защите прав пользователей, данных и кибербезопасности платформ, а также обеспечивает контроль за соблюдением таких требований. В свою очередь, частные операторы, функционирующие в условиях конкуренции, реализуют технологические инновации и предоставление услуг в рамках установленных правовых рамок.

- Механизм совместного нормотворчества: взаимодействие между государством и операторами опосредуется через саморегулируемые организации, которые аккумулируют технологическую экспертизу и наделяются функцией разработки детальных технических и отраслевых стандартов. Данные стандарты после утверждения уполномоченным регулятором приобретают обязательную правовую силу, что обеспечивает гибкость, оперативность и высокую степень профессионализма регулирования.

- Применение действующего законодательства в сфере информационных технологий с учетом специфики технологий виртуальной реальности в условиях отсутствия специального правового регулирования.

- Применение принципа «привязки сервера», который служит концептуальной основой для выработки правовых, технических и организационных мер, направленных на установление юрисдикции над платформами виртуальной реальности. Его применение в сочетании с экстерриториальной юрисдикцией, регистрацией и сертификацией платформ, техническим мониторингом трафика позволяет сформировать эффективный правовой режим, регулирующий деятельность как отечественных, так и зарубежных платформ, если их функционирование затрагивает национальные интересы.

Предложенная модель правового регулирования применения технологий виртуальной реальности обеспечивает предсказуемость правоприменения, способствует интеграции виртуальной реальности в существующую правовую систему и создает основу для формирования устойчивой нормативной среды в условиях цифровой трансформации.

5. В целях исключения применения технологий виртуальной реальности для нарушения прав и свобод человека в рамках специального стратегического регулирования применения технологий виртуальной реальности обоснована необходимость закрепления следующих принципов: 1) недопустимость дискриминации и устранение цифрового неравенства; 2) приоритет прав и

свобод человека при применении технологий виртуальной реальности; 3) гарантия конфиденциальности и обеспечения права граждан на неприкосновенность частной жизни.

6. Выявлено, что наиболее обоснованным термином, характеризующим субъекта виртуальной реальности, является «цифровой аватар». Такой выбор обусловлен, во-первых, соответствием терминологии, сложившейся в крупных технологических компаниях, во-вторых, необходимостью унификации понятийного аппарата и, в-третьих, предотвращением смешения терминов.

Установлено, что правоспособность в виртуальной реальности представляет собой способность субъекта обладать правами и нести обязанности в виртуальной реальности. Однако ее содержание может отличаться от общей правоспособности в силу особенностей виртуальной реальности. В частности, установлено, что правоспособность в виртуальной реальности является условной, функциональной или динамической, изменяясь в зависимости от действий субъекта правоотношений, уровня его идентификации, условий использования цифровых платформ и применимых правовых норм. В этом контексте особую значимость приобретает идентификация субъекта, поскольку она является необходимым условием для определения его правового статуса, установления объема прав и обязанностей, а также обеспечения правовой защиты. При этом процесс идентификации должен осуществляться с соблюдением прав пользователей и в пределах принципов соразмерности и необходимости. Изложенное требует законодательного закрепления специального правового статуса субъекта правоотношений в виртуальной реальности.

В целях корреляции между действиями субъекта в реальном и виртуальном мирах сформулирован принцип равенства действий. Он предполагает, что действия субъекта правоотношений в виртуальной реальности приравниваются к его действиям в реальном мире с учетом специфики цифрового взаимодействия.

7. Обосновано содержание правового режима применения технологий виртуальной реальности, который представляет собой особый порядок правового регулирования, основанный на сочетании императивных и диспозитивных норм, правовых и технологических средств, направленных на упорядочение общественных отношений, возникающих в иммерсивной цифровой среде. Этот режим выражается в нормативно закреплённой системе дозволений, запретов и обязательств, обеспечивающей баланс между интересами пользователей, операторов платформ и государства, и ориентирован на формирование безопасной, справедливой и юридически предсказуемой виртуальной среды. Он носит межотраслевой характер, опираясь на нормы информационного, конституционного, административного и иных отраслей права, и базируется на государственно-координируемой гибридной модели правового регулирования. Ключевыми элементами этого режима выступают: активное применение технологического регулирования, особый правовой статус субъекта правоотношений в виртуальной реальности, стандарты цифровой безопасности, а также принцип равенства действий в виртуальной и реальной среде. Юридические средства, составляющие данный режим, включают как традиционные механизмы, так и специальные инструменты: регистрацию и сертификацию платформ, привязку юрисдикции через принцип «привязки сервера» и экстерриториальную юрисдикцию. Такая комплексная структура позволяет адаптировать регулирование к стремительно развивающимся технологиям, обеспечивать защиту прав субъектов и поддерживать стабильность и доверие в условиях цифровой трансформации.

8. Анализ правового регулирования применения технологий виртуальной реальности позволил выявить совокупность факторов, обуславливающих необходимость комплексного подхода к решению проблем, возникающих в таких сферах, как обработка персональных данных, обеспечение информационной безопасности, регулирование рекламы и

контента, регулирование финансовых расчетов. В целях устранения указанных проблем предложены следующие меры.

1) *В сфере обработки персональных данных:* требования к защите данных неидентифицированных пользователей; применение технологий шифрования; обеспечение безопасного хранения данных; использование средств для управления доступом; проведение регулярного аудита систем, работающих с персональными данными; использование мер образовательного характера по отношению к пользователям и сотрудникам организаций, работающих с персональными данными.

2) *В сфере обеспечения информационной безопасности:* разработка национальных стандартов; внедрение обязательного лицензирования платформ виртуальной реальности; идентификация пользователей и создание базы данных лиц, совершивших правонарушения в виртуальной реальности; обеспечение информационного суверенитета посредством принятия мер правового, финансового и образовательного характера, направленных на развитие отечественных цифровых технологий.

3) *В сфере рекламы и контента:* выявление рекламы в виртуальной реальности, заключающееся в ее явном обозначении в качестве таковой; в дополнение к запрету на распространение противоправного контента запрет рекламы и контента, способного вызвать у пользователей чрезмерный стресс или дискомфорт; усиление защиты приватности пользователей, направленное на предотвращение неправомерного использования их персональных данных для создания навязчивой рекламы.

4) *В сфере финансов:* перспектива дальнейшего внедрения цифрового рубля как средства расчета в виртуальной реальности, способствующего снижению рисков налоговых махинаций и минимизации теневых сделок.

**Теоретическая значимость** работы заключается в дальнейшем развитии теории информационного права, расширении и углублении теоретического знания о правовой природе и особенностях правового регулирования применения технологий виртуальной реальности. В работе

предложены научно обоснованные авторские определения правовых понятий, используемых в связи с применением технологий виртуальной реальности, исследованы особенности субъекта правоотношений в виртуальной реальности, обоснован комплексный характер института правового регулирования применения технологий виртуальной реальности, сформирован и обоснован правовой режим применения технологий виртуальной реальности, определены проблемы, принципы и приоритетные направления развития правового регулирования применения технологий виртуальной реальности.

**Практическая значимость** диссертационного исследования выражена в возможности использования его результатов в процессе совершенствования законодательства в информационной сфере, а также преподавания дисциплин, предметом которых являются информационно-правовые отношения, а также правовые аспекты информационно-коммуникационных технологий, в том числе таких дисциплин, как «Информационное право» и «Цифровое право».

**Степень достоверности и обоснованности результатов исследования** подтверждается анализом научных трудов в области публичного права, применением комплекса философских, общенаучных и частно-научных методов познания, а также официальным характером исследованных нормативных материалов, обращением к судебной практике и статистическим данным.

**Апробация результатов диссертационного исследования.** Основные теоретические положения, выводы и результаты были отражены в десяти опубликованных научных статьях, четыре из которых в журналах, входящих в перечень рецензируемых научных журналов и изданий, рекомендованных Высшей аттестационной комиссией при Министерстве науки и высшего образования РФ.

Результаты исследований прошли апробацию на научных и научно-практических конференциях и иных мероприятиях: IX зимняя школа молодых ученых «Киберправо и кибербезопасность» (д. Малюшина дача, 2023 г.);

Международная научно-практическая конференция «Информационный суверенитет Российской Федерации: проблемы правового обеспечения в условиях современных вызовов и угроз» (г. Москва, 2023 г.); II Международная научно-практическая конференция «Цифровые технологии и право» (г. Казань, 2023 г.); V ежегодная международная научно-практическая конференция «Правовые основы развития информационного общества: цифровая экономика, информационная безопасность, искусственный интеллект» (г. Москва, 2023 г.); круглый стол «Право на образование в 21 веке: глобальные вызовы и национальные проекты» (г. Москва, 2023 г.); XI Московский международный юридический форум (г. Москва, 2024 г.); Международный конгресс молодых ученых «Традиции и новации в системе современного российского права» (г. Москва, 2024 г.); Международный цивилистический форум (г. Ереван, 2024 г.); III Международная научно-практическая конференция «Цифровые технологии и право» (г. Казань, 2024 г.); XIII Международная научно-практическая конференция «Право в цифровую эпоху» (г. Москва, 2024 г.); VI Сибирские правовые чтения «Право в эпоху искусственного интеллекта: современные вызовы и перспективные задачи» (г. Тюмень, 2024 г.), Международный конгресс молодых ученых «Традиции и новации в системе современного российского права» (г. Москва, 2025 г.) и на других научных мероприятиях.

**Соответствие диссертации паспорту специальности 5.1.2 – Публично-правовые (государственно-правовые) науки (юридические науки).**  
Область исследований: 1. Публично-правовые науки: система, предмет, методология, история развития институтов. Взаимодействие с другими науками; 5. Основные права, свободы и обязанности человека и гражданина, их гарантии, пределы осуществления, допустимые ограничения и механизмы защиты; 25. Публично-правовое регулирование в сфере информации и информационных (цифровых) технологий, архивного дела и защиты информации; 26. Правовое регулирование использования информационных

(цифровых) технологий при осуществлении публичной власти и в публичном управлении.

**Структура и объем диссертационного исследования.** Работа состоит из введения, трех глав, включающих 8 параграфов, заключения и списка использованной литературы.

## II. ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ

Во введении обосновывается актуальность темы диссертационного исследования, раскрывается степень научной разработанности проблемы; определены предмет и объект исследования, его цель и задачи; раскрываются его теоретическая, методологическая, нормативно-правовая и эмпирическая основы; обоснована новизна исследования; сформулированы основные положения, выносимые на защиту; раскрывается теоретическая и практическая значимость исследования, а также приведены результаты апробации результатов исследования.

**Первая глава** «Теоретические и методологические основания исследования публично-правового регулирования применения технологий виртуальной реальности». Проводится анализ сущности технологий виртуальной реальности (далее также – ВР), рассматривается место правового регулирования применения технологий ВР в системе публичного права и методология исследования правового регулирования применения технологий ВР.

**Первый параграф** «Понятие и роль технологий виртуальной реальности в современном информационном обществе». Отмечается, что технологии ВР являются важным инструментом развития информационного общества, обеспечивающим моделирование сложных процессов, дистанционное взаимодействие и цифровизацию. Приводятся также статистические показатели распространения технологий ВР, указывающие на актуальность темы исследования.

В целях обеспечения единообразия в правовом регулировании предлагается законодательно закрепить понятие виртуальной среды как базового концепта, объединяющего ее различные формы (интернет, ВР, метавселенная и другие). Под виртуальной средой предлагается понимать информационно-телекоммуникационную сеть, которая создает имитацию физической среды или ее частей и обеспечивает возможность взаимодействия

субъектов с виртуальными объектами и/или другими участниками в режиме реального времени.

Посредством анализа существующего технического регулирования в России выявлено, что VR представляет собой форму виртуальной среды, которая обладает следующими отличительными характеристиками: высокой степенью иммерсивности, взаимодействием субъектов с цифровыми объектами и между собой в условиях, максимально приближенных к реальному времени, а также использованием специализированных технических и программных средств для создания эффекта присутствия.

Отмечается, что внедрение технологий VR сопряжено с рядом проблем, таких как определение правового статуса субъекта правоотношений в VR, обеспечение информационной безопасности и защиты персональных данных. Правовое регулирование применения технологий VR требует комплексного подхода, учитывающего их специфику, влияние на традиционные правовые институты и необходимость адаптации законодательства к изменяющимся технологическим условиям.

**Второй параграф** «Методология исследования публично-правового регулирования применения технологий виртуальной реальности».

Обоснована методологическая основа диссертационного исследования, включающая комплекс общенаучных и частно-научных методов. Ключевыми из них являются:

- Формально-юридический метод – для анализа правовых норм, выявления их внутренних противоречий, пробелов и коллизий.
- Сравнительно-правовой метод – для изучения зарубежного опыта и выявления универсальных подходов и институциональных моделей.
- Метод правового моделирования – для конструирования гипотетических моделей регулирования новых правовых феноменов.
- Метод правового анализа – для исследования механизма действия норм в правоприменительной практике и оценки их эффективности.

- Системный метод – для выстраивания целостной картины регулирования и выявления взаимосвязей между нормами различных отраслей права.

В рамках исследования были применены и иные методы исследования, среди которых аксиологический, функциональный, историко-правовой и т.д.

Применение этой совокупности методов позволит систематизировать правовые риски, выявить пробелы в регулировании, обосновать необходимость законодательных новаций и предложить конкретные правовые конструкции, обеспечивающие защиту прав субъектов в условиях развития ВР.

**Третий параграф** «Место правового регулирования применения технологий виртуальной реальности в системе публичного права». Несмотря на то, что значительная часть отношений в виртуальной реальности имеет информационный характер, в рамках современной ВР формируются и иные виды правоотношений, в частности конституционно-правовые, административно-правовые, уголовно-правовые и финансово-правовые отношения.

Отмечается, что выделение правового регулирования применения технологий ВР в отдельную отрасль или подотрасль права является неверным. Это обусловлено отсутствием необходимых признаков отрасли права, таких, как уникальный предмет правового регулирования, способность к равноправному взаимодействию с другими отраслями и наличие собственного базового нормативного акта. По этой причине правовое регулирование применения технологий ВР определяется как формирующийся межотраслевой институт права, базирующийся на информационном праве.

Во **второй главе** диссертационного исследования «Содержание правового режима применения технологий виртуальной реальности» рассматриваются теоретико-правовые аспекты правового режима применения технологий ВР.

**Первый параграф** «Модель правового регулирования применения технологий виртуальной реальности». Проведен анализ различных научных подходов к природе VR, который показывает, что VR является не заменой интернета, а параллельно развивающейся технологией, создающей новые формы цифровых взаимодействий.

На основе сравнительно-правового анализа существующих централизованной и децентрализованной моделей правового регулирования применения технологий VR сформирована *государственно-координируемая гибридная модель*. Государство играет ключевую роль в установлении единых стандартов, обеспечении правоприменения, формировании требований к защите данных в VR и контроле за их соблюдением. Операторы платформ, в свою очередь, развивают технологии VR и предоставляют услуги пользователям. Взаимодействие между государством и операторами осуществляется через добровольные саморегулируемые организации, которые помогают разрабатывать регулирование и обеспечивают координацию действий между участниками рынка и взаимный контроль.

В условиях отсутствия специального правового регулирования предлагается применять существующие нормы российского законодательства к правовому регулированию применения технологий VR до момента разработки специализированных правовых норм. Также аргументирован комбинированный подход, при котором правовое регулирование цифровых технологий осуществляется через отсылки к техническим нормам. По мере развития технологий и накопления практического опыта роль традиционного правового регулирования будет усиливаться, а технические нормы могут трансформироваться в правовые.

Предлагается принцип «привязки сервера», который служит концептуальной основой для выработки правовых, технических и организационных мер, направленных на установление юрисдикции над VR-платформами. Согласно данному принципу, если компания, управляющая VR-платформой, зарегистрирована в России или использует серверы,

находящиеся на территории России, то на ее платформу распространяется российское законодательство. В дополнение к этому обосновано применение концепции экстерриториальной юрисдикции, предполагающей применение норм национального законодательства к иностранным субъектам, если их деятельность затрагивает интересы граждан или государства.

Предложены также следующие практические меры по реализации юрисдикционного контроля над VR-платформами:

- создание государственного реестра VR-платформ, работающих с российскими пользователями;
- введение обязательной сертификации платформ;
- технический мониторинг цифрового трафика для выявления нарушений и обхода требований локализации данных;
- обязательная локализация данных в соответствии с федеральным законодательством;
- ограничение доступа к ресурсам за нарушение операторами законодательства;
- обязательное указание в пользовательских соглашениях применимого законодательства и признание юрисдикции российских судов для платформ, которые не имеют физического присутствия в России, в сочетании с применением Федерального закона от 01.07.2021 № 236-ФЗ «О деятельности иностранных лиц в информационно-телекоммуникационной сети «Интернет» на территории Российской Федерации».

В целях исключения применения технологий VR для нарушения прав и свобод человека в рамках специального стратегического регулирования применения технологий VR обоснована необходимость закрепления следующих принципов: 1) недопустимость дискриминации и устранение цифрового неравенства; 2) приоритет прав и свобод человека при применении технологий VR; 3) гарантия конфиденциальности и обеспечения права граждан на неприкосновенность частной жизни.

**Второй параграф** «Правовой статус и механизмы идентификации субъекта правоотношений в виртуальной реальности». Рассмотрен процесс формирования новых субъектов в информационном праве, таких как блогеры, провайдеры, регистраторы доменных имен и др. В связи с этим актуальным становится вопрос о правовом статусе субъекта правоотношений в ВР.

Проведен анализ терминов, используемых в правовой науке по отношению к субъекту правоотношений в ВР. Проводится сравнительный анализ понятий «цифровой аватар», «цифровой двойник» и «цифровой профиль». Приводятся примеры к их определению в российской и зарубежной правовой науке, российском законодательстве, а также в международных стандартах и крупных ИТ-компаниях. По результатам анализа делается заключение, что применительно к ВР наиболее обоснованным термином, характеризующим субъекта правоотношений, является «цифровой аватар», что обусловлено следующим. Во-первых, это соответствует терминологии, устоявшейся в крупных технологических компаниях. Во-вторых, способствует унификации терминологии. В-третьих, позволит избежать смешения понятий.

Рассмотрен вопрос идентификации субъекта правоотношений в ВР. Подчеркивается ее значимость для обеспечения правовой защиты пользователей, предотвращения мошенничества и правонарушений в ВР. Анализируются возможные проблемы, связанные с идентификацией, включая сбор больших объемов данных, риски утраты конфиденциальности, необходимость трансграничного обмена данными, а также возможная негативная реакция общества. По этой причине делается вывод, что процесс внедрения идентификации должен быть структурированным, учитывать интересы пользователей и проходить апробацию в рамках «регуляторных песочниц».

Обоснованы принципы идентификации, основанные на принципах, сформулированных Наумовым В.Б. К ним относятся достоверность,

конфиденциальность, бесперебойность работы информационной инфраструктуры и добровольность участия.

Принцип достоверности обеспечивает точное установление личности, исключение ошибок и защиту данных от фальсификации в соответствии с правовыми нормами, включая требования о защите персональных данных. Принцип конфиденциальности направлен на защиту идентификационных данных и алгоритмов их обработки для предотвращения их подделки и обхода системы злоумышленниками. Принцип устойчивости информационной инфраструктуры предполагает обеспечение бесперебойной работы систем, защиту от сбоев, кибератак и перегрузок, что требует резервирования данных и наличия механизмов мониторинга безопасности. Принцип добровольности устанавливает, что полная идентификация применяется лишь в законодательно предусмотренных случаях (например, для юридически значимых действий), а в иных ситуациях пользователи вправе не предоставлять полную информацию о себе. Кроме того, идентификация должна соответствовать целям ее проведения. В заключении делается вывод о необходимости законодательного закрепления специального правового статуса субъекта правоотношений в ВР.

Рассмотрена правоспособность субъекта правоотношений в ВР, которая отличается от традиционной в силу специфики технологий ВР.

Выделяются три вида правоспособности: условная, предполагающая соблюдение определенных требований (например, прохождение идентификации для получения доступа к платформе), функциональная, связанная с выполняемыми ролями пользователя в ВР, и динамическая, меняющаяся в зависимости от действий субъекта.

Подчеркивается необходимость разработки концепции юридического равенства действий в физическом мире и ВР. Важную роль в реализации такой концепции должны взять на себя операторы платформ, которые должны предусмотреть механизмы мониторинга за поведением «цифровых аватаров», а также их временной или постоянной блокировки на платформе в случае

нарушений. При этом важным является создание процедуры оспаривания таких решений. Необходимо также постоянное сотрудничество с органами государственной власти и предоставление отчетности в предусмотренных законодательством случаях.

Отдельное внимание уделяется правовому статусу виртуальных юридических лиц, таких как децентрализованные автономные организации. Поднимается вопрос о правовом регулировании таких субъектов, их правах и обязанностях, а также о возможности их включения в правовое поле через адаптацию действующего законодательства или создание специального правового режима.

**Третья глава** «Проблемы, зарубежный опыт, принципы и приоритетные направления публично-правового регулирования применения технологий виртуальной реальности».

**Первый параграф** «Основные проблемы публично-правового регулирования применения технологий виртуальной реальности». Отмечается, что VR-платформы собирают обширные данные о пользователях, включая данные о передвижениях, реакции пользователей, манерах походки и т.п. Согласно российскому законодательству, такие сведения могут признаваться биометрическими персональными данными, однако особый порядок их обработки применяется только при идентификации субъекта. Подчеркивается, что подобный подход требует пересмотра в контексте VR, учитывая характер собираемых данных и современные масштабы их утечек.

Рассматривается российское и зарубежное законодательство, а также судебная практика в этой области и предлагается комплексный подход к защите персональных данных в VR, включающий меры законодательного, технического и образовательного характера.

Определяются ключевые направления правового регулирования рекламы и контента в VR. Отмечается, что действующее законодательство недостаточно учитывает специфику VR, что создает риски для пользователей и бизнеса.

Основные вызовы связаны с трудностью выявления встроенной рекламы. Предлагается установить требования по ее четкому обозначению с помощью визуальных и аудиосигналов. Подчеркивается необходимость ограничений на формы рекламы, способные вызвать чрезмерную когнитивную нагрузку. Дополнительно выделяется проблема использования персональных данных для навязчивой персонализированной рекламы, что требует строгого регулирования.

В сфере контента рассматриваются риски распространения запрещенных материалов и сложности их контроля в реальном времени. В качестве решения предлагается возложить на операторов обязанность внедрять системы автоматической модерации и алгоритмы блокировки запрещенного контента. Такие меры должны обеспечить баланс между развитием VR-технологий и защитой прав пользователей.

Проведен комплексный анализ проблем, связанных с обеспечением информационной безопасности. По результатам анализа существующих механизмов защиты информации в VR предлагаются меры по их совершенствованию, включая установление технических требований к оборудованию, разработку национальных стандартов и лицензирование VR-платформ. В целях противодействия правонарушениям предлагается создание единой базы данных нарушителей для обмена информацией между операторами платформ.

Особое внимание уделяется вопросам обеспечения информационного суверенитета. Анализируются нормативно-правовые акты, направленные на защиту устойчивости российского сегмента интернета и безопасности информационного пространства, включая Конституцию РФ, закрепляющую исключительное право государства на регулирование информационных технологий и связи.

Отмечается, что информационный суверенитет невозможен без развития отечественных технологических решений. Рассматривается многоаспектный характер реализации информационного суверенитета, в

котором субъектами выступают не только государственные органы, но и физические и юридические лица. При этом ведущая роль остается за государством, осуществляющим нормативное регулирование и контроль за соблюдением правового порядка. Подчеркивается необходимость баланса между обеспечением государственного суверенитета и защитой прав и свобод граждан в цифровом пространстве.

Формулируются основные направления правового регулирования финансовых и налоговых аспектов ВР. Отмечается необходимость правовой определенности в налогообложении доходов, получаемых в ВР. Рассматриваются возможные механизмы налогового администрирования, требующие комплексного подхода.

Подчеркивается, что, несмотря на внесение изменений в федеральное законодательство, устраняющих ряд пробелов в регулировании криптовалют, перспективы их признания в качестве официального средства расчетов остаются неопределенными. В качестве альтернативы предлагается рассмотреть возможность использования цифрового рубля. Такой подход позволит минимизировать налоговые махинации и сократить долю теневых сделок.

**Второй параграф** «Опыт зарубежного правового регулирования применения технологий виртуальной реальности».

Республика Корея реализует проактивную модель регулирования, основанную на принципе стимулирования инноваций до введения нормативных ограничений. Принятие специализированного законодательства создало правовой фундамент для системного развития отрасли. Используется институт временных регуляторных стандартов, устраняющих правовые пробелы при столкновении новых технологий с действующим законодательством. Особого внимания заслуживает механизм оценки регулирующего воздействия, обязывающий государственные органы анализировать потенциальное вытеснение частных инициатив при реализации государственных программ. Применяются также нормы мягкого права, а

именно этические принципы метавселенной, устанавливающие ориентиры для разработчиков.

Китайская Народная Республика демонстрирует модель регулирования, характеризующуюся жесткой централизацией и подчинением технологического развития задачам государственной безопасности. Регуляторный режим основывается на триаде базовых законов: Закон о кибербезопасности, Закон о защите персональных данных и Закон о защите данных. Ключевыми элементами являются:

- Система реальной идентификации пользователей;
- Абсолютная локализация данных на территории КНР;
- Запретительный режим в отношении криптовалют;
- Расширенный цензурный механизм, распространяющийся на VR-контент;
- Строгие возрастные ограничения с использованием автоматизированных систем верификации.

Европейский союз формирует правоцентристскую модель регулирования VR, основанную на принципе технологического нейтралитета и примата фундаментальных прав человека. В ЕС применяет горизонтальное регулирование через системную адаптацию существующего регулирования к специфике VR. Ключевыми элементами регуляторного режима выступают Общий регламент о защите данных, Регламент о цифровых услугах и Директива ePrivacy, которые устанавливают строгие требования к обработке биометрических данных, обеспечивают специальный режим защиты детей, а также устанавливают требования к прозрачности алгоритмических систем и модерации контента.

Стратегическое видение развития отрасли закреплено в инициативе «Web 4.0 и виртуальные миры», которая предусматривает создание единой экосистемы в рамках ЕС.

Европейский союз сознательно воздерживается от принятия отраслевого законодательства о VR, применяя принцип технологической нейтральности

права. Данный подход обеспечивает гибкость регулирования и сохранение фундаментальных прав в условиях быстро развивающихся технологий, создавая адаптивный правовой режим, способный эволюционировать без частого изменения законодательной базы.

Проведенный анализ свидетельствует о формировании разнонаправленных регуляторных парадигм. Выявленные тенденции подчеркивают необходимость разработки дифференцированного подхода к имплементации зарубежного опыта в российскую правовую систему с учетом задач обеспечения технологического суверенитета и соблюдения баланса между стимулированием инноваций и защитой прав граждан.

**Третий параграф** «Приоритетные направления и специальные принципы развития правового регулирования применения технологий виртуальной реальности: правовой и междисциплинарный подходы».

Анализируются существующие стратегические документы в сфере цифровой трансформации. Отмечается, что разработанные стратегические направления развития технологий VR не были реализованы. По этой причине подчеркивается необходимость формирования государственной стратегии развития правового регулирования применения технологий VR, что обеспечит координацию действий между государственными органами, бизнесом и экспертным сообществом.

В этих целях определяются специальные принципы развития правового регулирования применения технологий VR. К ним относятся принципы: обеспечения открытости участия, технологической нейтральности, гибкости и адаптивности, безопасности и доверия, личной автономии и прав пользователей, а также добровольности.

**Принцип открытости участия** предполагает создание многосторонних консультационных платформ для вовлечения пользователей, разработчиков и государственных органов в процесс разработки правовых норм. В качестве успешного примера приводится практика общественных обсуждений законопроектов на государственных цифровых платформах.

**Принцип технологической нейтральности** предлагает регулировать технологии VR на основе функциональных характеристик, а не конкретных технических решений. Такой подход обеспечит устойчивость нормативной базы к технологическим изменениям и новым разработкам.

**Принцип гибкости и адаптивности регулирования** предусматривает внедрение регуляторных песочниц для тестирования технологий VR в контролируемых условиях, а также создание механизмов динамического регулирования, включающий регулярное обновление нормативных актов и публикацию ведомственных разъяснений для бизнеса и пользователей.

**Принцип обеспечения безопасности и доверия** в VR рассматривается через призму защиты данных, предотвращения психологических и физических рисков, а также борьбы с мошенничеством. Формулируются этические принципы применения технологий VR.

**Принцип личной автономии и прав пользователей** предполагает законодательное закрепление права на управление персональными данными, а также внедрение инструментов персонализации VR для защиты от нежелательного контента и взаимодействий.

**Принцип добровольности** закрепляет право пользователей на отказ от участия в VR-платформе без негативных последствий, запрет на использование экспериментальных функций без явного согласия и введение «гостевого» режима для тестирования VR без регистрации.

Помимо принципов, также необходимо уделять внимание поддержке таких направлений развития, как инновации и международное сотрудничество.

**Поддержка инноваций** предусматривает разработку целевой государственной программы развития VR, создание специализированных технопарков и центров тестирования, стимулирование кадрового потенциала через образовательные программы, а также введение фискальных стимулов для разработчиков.

**Международное сотрудничество** в области правового регулирования применения технологий ВР направлено на унификацию технических стандартов, защиту данных пользователей и разработку согласованных правовых механизмов правового регулирования. Обмен научными знаниями и технологиями, а также участие России в формировании международных норм создадут условия для интеграции ВР в глобальное цифровое пространство.

**В заключении** подводятся итоги проведенного диссертационного исследования, излагаются основные выводы.

**Основные положения** диссертационного исследования изложены в следующих работах, опубликованных в рецензируемых научных журналах и изданиях, рекомендованных ВАК при Минобрнауки России (общим объемом 3,06 п.л.):

1. Долунц В.С. Приватность и защита данных пользователей в виртуальной реальности // Вестник Воронежского государственного университета. Серия: Право. — № 2 (57). — 2024. — С. 131–138. — 0,80 п.л.

2. Долунц В.С. Субъекты виртуальной реальности: вопросы правового статуса и идентификации // Вестник Нижегородского университета им. Н.И. Лобачевского. — № 3. — 2025. — С. 74–81. — 0,89 п.л.

3. Долунц В.С. Реализация принципов информационного права при регулировании применения технологий виртуальной реальности // Аграрное и земельное право. — № 8. — 2025. — С. 116–119. — 0,58 п.л.

4. Долунц В.С. Виртуальная реальность как объект правового регулирования: сущность, угрозы и механизмы защиты // Правовое государство: теория и практика. — № 3. — 2025. — С. 119–128. — 0,79 п.л.

Публикации в иных изданиях (общим объемом 1,62 п.л.):

1. Долунц В.С. Общие вопросы регулирования технологий виртуальной реальности // Государство и право России в современном мире : сборник докладов XII Московской юридической недели : в 5 ч. Ч. 2 / редколлегия: В. В. Комарова [и др.]. — М. : Издательский центр Университета имени О.Е. Кутафина (МГЮА), 2023. — С. 391–395. — 0,32 п.л.

2. Долунц В.С. Обеспечение информационного суверенитета при формировании регулирования технологий виртуальной реальности // Правовое обеспечение суверенитета России: проблемы и перспективы : сборник докладов XIII Московской юридической недели : в 4 ч. Ч. 1 / редколлегия: А. В. Корнев [и др.]. — М.: Издательский центр Университета имени О.Е. Кутафина (МГЮА), 2024. — С. 191–193. — 0,30 п.л.

3. Долунц В.С. Юридические факты в виртуальной реальности // Традиции и новации в системе современного российского права : материалы Международного конгресса молодых ученых, 5–6 апреля 2024 г., в 3 т. Т 3 / редколлегия: С. И. Володина [и др.]. — М. : Издательский центр Университета имени О.Е. Кутафина (МГЮА), 2024. — С. 126–128. — 0,17 п.л.

4. Долунц В.С. Правовые вопросы использования искусственного интеллекта в виртуальной реальности // Формирование многополярного мира: вызовы и перспективы : сборник докладов XI Московского юридического форума : в 3 ч. Ч. 3 / редколлегия: С. М. Зубарев [и др.]. — М.: Издательский центр Университета имени О.Е. Кутафина (МГЮА), 2024. — С. 644–647. — 0,29 п.л.

5. Долунц В.С. Обеспечение конституционных прав человека в виртуальной реальности // Право в эпоху искусственного интеллекта : перспективные вызовы и современные задачи : сборник научных статей по материалам Международного научно-практического форума «VI Сибирские правовые чтения» / редколлегия: Л. В. Иванова (ответственный редактор) [и др.]. — Тюмень : ТюмГУ-Press, 2024. — С. 25–27. — 0,31 п.л.

6. Долунц В.С. Правовое обеспечение безопасности данных в виртуальной реальности // Российская правовая система: в поисках национальной идентичности : сборник докладов XIV Московской юридической недели : в 6 ч. Ч. 1 / редколлегия: Е. В. Вавилин [и др.]. — М. : Издательский центр Университета имени О.Е. Кутафина (МГЮА), 2025. — С. 227–230. — 0,23 п.л.