

ВИРТУАЛЬНОЕ ПРАВО:
ОСНОВНЫЕ ПРОБЛЕМЫ НОВОГО НАПРАВЛЕНИЯ
ЮРИДИЧЕСКИХ ИССЛЕДОВАНИЙ*

В. В. АРХИПОВ**

Статья посвящена виртуальному праву как новому направлению исследований, разрабатываемому в западной юриспруденции. Основным предметом виртуального права являются правовые аспекты виртуальных миров — моделируемых компьютерными средствами пространств, обеспечивающих возможность взаимодействия между пользователями. Современное состояние виртуальных миров предполагает все большее вовлечение «виртуальной собственности» в реальный экономический оборот, что ставит под сомнение игровой статус данных интернет-феноменов и взывает к необходимости правового регулирования в условиях противоречивой судебной практики. Однако значение виртуальных миров выходит за рамки частной отраслевой проблемы, поскольку, с одной стороны, виртуальные миры представляют собой «срез» всех современных проблем интернет-права, а с другой — те виртуальные миры, которые обладают качеством «виртуальной социальной реальности», могут рассматриваться как модели реального, а в некоторых случаях и как пространства для социального эксперимента. В связи с теорией «магического круга», содержащей критерии выявления тех виртуальных ситуаций, которые могут быть предметом регулирования реального права, автор предлагает использовать термин «игровая вуаль» (по аналогии с «корпоративной вуалью», известной корпоративному праву). В статье содержатся отсылки к материалам недавней российской судебной практики, связанной с правовыми аспектами виртуальных миров.

* В статье использованы материалы доклада «Virtual Worlds in Legal Studies. An Inquiry into the Subject of Research», представленного автором при поддержке Санкт-Петербургского государственного университета на 25-м конгрессе Всемирной ассоциации философии права и социальной философии «Право, наука и технология» (15–20 августа, Франкфурт на Майне, ФРГ), см.: *Arkhipov V. V. Virtual Worlds in Legal Studies. An Inquiry into the Subject of Research // 25th IVR World Congress of Philosophy of Law and Social Philosophy. Frankfurt am Main, 2011*. Материалы судебной практики, использованные при работе над статьей, были обобщены автором в ходе работы в рамках совместного проекта Санкт-Петербургского государственного университета и Министерства юстиции Российской Федерации «Мониторинг правоприменения».

** Архипов Владислав Владимирович — кандидат юридических наук, доцент кафедры теории и истории государства и права Санкт-Петербургского государственного университета, член Редакционной коллегии «Российского ежегодника теории права».

Arkhipov Vladislav Vladimirovich — candidate of legal sciences, associate professor of the department of the theory and history of state and law of the Law Faculty of the St. Petersburg State University, a member of the editorial board of the Russian Yearbook of the Theory of Law.

© В. В. Архипов, 2013

E-mail: Arhipov.v@jurfak.spb.ru

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА: интернет, интернет-право, виртуальное право, виртуальные миры.

ARKHIPOV V. V. VIRTUAL LAW: MAIN PROBLEMS OF THE NEW DIRECTION OF LEGAL STUDIES

The article is dedicated to virtual law as a new direction of research being developed by the Western jurisprudence. The main subject of virtual law includes the legal aspects of virtual worlds — computer emulated environments which provide users with the means of interaction. Modern state of the virtual worlds implies the greater involvement of the “virtual property” to the real economy, which makes the game status of these Internet phenomena doubtful and calls for the necessity of the legal regulation under the conditions of controversial judicial practice on this matter. However, the significance of the virtual worlds goes far beyond the problems of specific branches of law because, on the one hand, the virtual worlds contain the whole variety of modern Internet law problems, and, on the other hand, those virtual worlds which may be characterized as a “virtual social reality” may be viewed as the models of the real, and in certain cases as spaces for the social experiment. The author suggests using the notion “game veil” (analogous to the term “corporate veil” used in corporate law) in connection with the “magic circle” theory which provides the criteria to define those virtual situations which can be regulated by the real law. The article contains references to the recent Russian judicial practice related to the legal aspects of the virtual worlds.

KEYWORDS: Internet, Internet law, virtual law, virtual worlds.

В 2006 г. известный американский юрист, автор одной из ключевых для современной юриспруденции книг «Экономический анализ права»,¹ судья Апелляционного суда Соединенных Штатов Америки в седьмом судебном округе Чикаго и преподаватель школы права Чикагского университета Р. А. Познер (род. 11.01.1939) принял участие в необычном открытом мероприятии. Необычным было место его проведения. Причем, с юридической точки зрения, на данный момент едва ли возможно дать четкий ответ на вопрос о том, где же оно в действительности происходило. Дело в том, что Р. Познер провел встречу с пользователями виртуального мира «Second Life». Данная встреча, организованная компанией *Creative Commons*,² была проведена непосредственно в виртуальном пространстве, а ее участники, включая самого ученого, взаимодействовали через графические репрезентации, так называемые аватары.³ Факт проведения

¹ См.: Познер Р. А. Экономический анализ права: в 2 т. / пер. с англ. А. А. Фофонова, под ред. В. Л. Тамбовцева. СПб., 2004.

² *Creative Commons* была учреждена в 2001 г. в США. Основной целью деятельности организации является предоставление в свободном доступе готовых юридических решений для лицензирования свободного программного обеспечения и иных результатов интеллектуальной деятельности, которые, по замыслу автора, должны предлагаться к свободному доступу. В настоящее время сайт *Creative Commons* содержит удобный и интуитивно понятный интерфейс, позволяющий выбрать один из вариантов текста лицензионного договора, соответствующего желаниям автора. При этом пользователь может просто сослаться на формализованное наименование соответствующей лицензии. В определенном смысле, лицензии *Creative Commons* — это аналог «Инкотермс» в области интеллектуальной собственности. Подробнее см.: About the Licenses // *Creative Commons*. <http://creativecommons.org/licenses/> (06.02.2013).

³ *Au W. J. Second Life of Judge Richard A. Posner // New World Notes*. http://nwn.blogs.com/nwn/2006/12/the_second_life.html (06.02.2013).

подобного мероприятия в виртуальном мире примечателен сам по себе, но особый интерес вызывают новые правовые проблемы, символическим выражением которых он может служить.

Внимание Р. Познера к виртуальным мирам неслучайно. В современном информационном обществе Интернет имеет все большее и большее значение. В то же время развитие сетевых технологий в значительной степени опережает правовое регулирование в этой области. Как из законодательства, так и из судебной практики нередко следуют весьма противоречивые ответы о том, какое именно правовое значение имеют новые формы реализации правовых отношений. В связи с этим стремительно набирающие популярность виртуальные миры, включая отдельные многопользовательские ролевые онлайн-игры, наряду с родственными явлениями, содержащими один или несколько признаков виртуальных миров (как, например, социальные сети), представляют собой крайне интересный объект исследования, поскольку содержат в себе своего рода общий «срез» проблем интернет-права.

Пользователи виртуальных миров вступают в правовые отношения с сервис-провайдерами, а затем — и с другими пользователями. Виртуальные объекты становятся предметом сделок не только за виртуальные, но и за реальные деньги. Растет соответствующая доля рынка. Но, несмотря на это, основной мотив, присутствующий в судебной аргументации по тем делам, связанным с виртуальными мирами, которые уже получили определенное разрешение, особенно в России, до сих пор подразумевает, что виртуальные миры — это только игры, споры из которых, как известно гражданскому праву, не подлежат судебной защите за исключением ограниченного числа случаев, прямо указанных в законе. Причина этого отчасти может корениться в непонимании особенностей виртуальных миров, а также того социального и экономического значения, которые они имеют на сегодняшний день.

В современной культуре термин «виртуальный мир» получил широкое распространение. Применительно к информационным технологиям он, в самом общем смысле, означает моделируемую компьютерными средствами *относительно постоянную* среду, предназначенную для взаимодействия между пользователями посредством цифровых образов, за которыми закрепилось название «аватар», заимствованное из индуистской философии и означающее воплощение божества. Постоянную — поскольку данная среда поддерживается независимо от пользователей: кто-либо из таковых, выйдя из этой среды и зайдя в нее на следующий день, увидит тот же мир, но изменившийся с учетом тех событий — запрограммированных или инициированных другими пользователями, которые произошли в его отсутствие. Относительно — поскольку постоянство данной среды зависит от воли тех, кто имеет доступ к соответствующему программному и аппаратному обеспечению. Б. Дюранске, один из первых исследователей правовых аспектов виртуальных миров, отмечал, что все они представляют собой моделируемые компьютерными средствами среды, все предназначены для заселения аватарами, все допускают взаимодействие между пользователями, многие обеспечивают сохранение пользовательского контента, во многих из них функционируют экономические системы.⁴ Первые три качества, отмеченные автором, допустимо считать существенными признаками понятия виртуального мира, задающими определение последнего.

⁴ Duranske B. T. Virtual Law. Navigating the Legal Landscape of Virtual Worlds. Chicago (Illinois), 2008. P. 2.

История виртуальных миров как таковых ненамного отстает от истории развития и распространения компьютерных технологий в целом. Считается, что первым виртуальным миром в современном смысле этого слова является многопользовательская текстовая ролевая онлайн-игра MUD (*Multi-User Dungeon*), разработку которой на завершающем этапе в 1980 г. осуществлял известный дизайнер компьютерных игр Р. Бартл, в то время — студент Эссекского университета.⁵ По сути, им был заложен новый жанр компьютерных игр, предполагающий в качестве обязательного условия одновременное присутствие множества пользователей в одной виртуальной среде. Текстовый характер игры выражался в том, что виртуальная среда описывалась пользователям средствами естественного языка, без использования графики, а пользователи взаимодействовали со средой и друг с другом посредством ввода текстовых команд через командную строку, по аналогии с операционной системой MS DOS. Впоследствии развитие жанра многопользовательских ролевых онлайн-игр пошло по двум направлениям: «текстовому», в стиле оригинального MUD, и «графическому». Вероятно, по той причине, что качественное участие в текстовых многопользовательских играх менее доступно и более требовательно к игрокам (в частности, эстетическая составляющая таких виртуальных миров прямо пропорциональна уровню владения игроками языком и стилем), наибольшую популярность в настоящее время завоевали именно графические виртуальные миры. Текстовые виртуальные миры не исчезли, но остались на уровне субкультуры Интернета. Среднее число пользователей наиболее популярных из них составляет примерно 100 человек против сотен тысяч и миллионов (в зависимости от масштабности проекта) пользователей графических игр, большая часть проектов в принципе не имеет коммерческой составляющей и держится на энтузиазме разработчиков и пользователей. В определенном смысле, текстовые многопользовательские игры сейчас занимают нишу, аналогичную фильмам «арт-хаус» в кинематографе, пользующимся стабильной популярностью у «немассового зрителя» и кинокритиков.

Графические виртуальные миры появились, однако, не намного позднее текстовых. Этот факт не всегда учитывается даже в игровой журналистике, но исторически первой графической многопользовательской онлайн-игрой, скорее всего, можно считать проект «Habitat», разработанный студией *Lucasfilm* в 1986 г. и предназначенный для домашних компьютеров *Commodore 64* (популярных в США и первоначально 8-битных компьютеров, аналога распространенных в то время в Европе и СССР британских *ZX Spectrum*). Следующим значимым этапом в истории графических многопользовательских ролевых онлайн-игр следует полагать запуск 24 сентября 1997 г. компанией *Origin Systems* игры «Ultima Online», ставшей первой многопользовательской игрой, число подписчиков которой вышло за пределы ста тысяч. На сегодняшний день наиболее популярным игровым графическим виртуальным миром только по количественным критериям является многопользовательская ролевая онлайн-игра «World of Warcraft», поддерживаемая компанией *Blizzard*. По данным на октябрь 2012 г. число пользователей данной игры насчитывает более 10 млн игроков.⁶ Что же касается виртуальных миров, не имеющих строго игровой направленности,

⁵ Kelly K., Rheingold D. The Dragon Ate My Homework // Wired. <http://www.wired.com/wired/archive/1.03/muds.html> (06.02.2013).

⁶ Karmali L. Mists of Pandaria Pushes Warcraft Subs Over 10 Million // IGN Entertainment Games Site. <http://www.ign.com/articles/2012/10/04/mists-of-pandaria-pushes-warcraft-subs-over-10-million> (06.02.2013).

то наиболее популярными остаются уже упомянутый «Second Life», а также «Entropy Universe».

Прежде чем обратиться к рассмотрению юридических проблем, возникающих в контексте виртуальных миров, следует обратить внимание на используемую терминологию, как-то: «[компьютерная] игра», «многопользовательская ролевая онлайн-игра», «виртуальный мир». Значение данных терминов может изменяться в зависимости от контекста, однако в любом случае самыми общими из этого ряда являются термины «компьютерная игра» и «виртуальный мир».

Под **компьютерной игрой** понимается главным образом программное обеспечение, предназначенное для отображения игрового пространства и реализации игровой механики (применения правил игры), чаще всего предполагающее возможность использования компьютера как игрового партнера. Диапазон компьютерных игр чрезвычайно широк — от электронных аналогов классических настольных игр, таких, как шахматы, шашки и пр., до пространств, представляющих собой интерактивный виртуальный мир. Для целей настоящего исследования ключевое значение имеют многопользовательские компьютерные игры, допускающие одновременное присутствие нескольких пользователей в игровом пространстве. С точки же зрения жанров, на которые подразделяются компьютерные игры, особый интерес вызывают ролевые игры. Значение данного термина со временем менялось, но сейчас с ним ассоциируются игры, которые, как правило, предусматривают, что игрок действует в игре не абстрактно (как это чаще всего бывает в стратегиях, головоломках и пр.), а от лица какого-либо персонажа вымышленного мира. При этом игроку предоставляется относительная свобода действий, а персонаж по мере происходящих с ним событий претерпевает изменения — развиваются его умения и навыки, растет виртуальный социальный статус и т. п.

Собственно говоря, чтобы считать многопользовательскую компьютерную игру **виртуальным миром** в широком смысле слова, она обязательно должна быть ролевой, а просто отвечать трем упомянутым признакам: содержать моделируемый мир (среду), допускать участие нескольких пользователей, которые могут быть идентифицированы, и обеспечивать возможность взаимодействия между пользователями. В плане игрового дизайна это может быть реализовано и действительно реализуется и в других жанрах компьютерных игр. Вместе с тем как исторически, так и за счет того, что многопользовательские ролевые онлайн-игры с необходимостью предусматривают включение каждого из трех элементов, чаще всего именно многопользовательские ролевые онлайн-игры могут быть квалифицированы как виртуальные миры. Но не каждый виртуальный мир представляет собой многопользовательскую ролевую онлайн-игру в частности и компьютерную игру в целом (если только не интерпретировать термин «игра» максимально широко). Так, тот же «Second Life» сам по себе компьютерную игру не представляет, хотя обеспечивает пользователей необходимыми средствами для создания пользовательского контента, который, в том числе, может выражаться и в разного рода играх.

Таким образом, «компьютерная игра» и «виртуальный мир» — это тождественные, но родственные и частично пересекающиеся между собой понятия. Известны как компьютерные игры (в том числе, ролевые), которые являются виртуальными мирами, так и виртуальные миры, которые не представляют собой компьютерные игры.

В центре внимания в настоящей статье находятся именно виртуальные миры. Приведенные признаки виртуальных миров можно рассматривать

как «технические», позволяющие сформулировать широкое определение виртуального мира. Однако очевидно, что не каждая виртуальная среда, пропускающая взаимодействие между пользователями, действующими через аватар, может быть квалифицирована как виртуальный мир без оговорок. Действительно, в определенном смысле, эти три признака присущи и другим формам взаимодействия в Интернете — тем же социальным сетям, о которых также можно, хоть и с некоторой долей условности, сказать, что они представляют собой виртуальное пространство, в котором пользователи имеют возможность взаимодействовать между собой посредством своего рода аватаров — совокупности признаков, идентифицирующих отдельную учетную запись, репрезентирующую пользователя. Можно было бы сказать, что дело в наличии или отсутствии целостного вымышленного мира, аналогичного вселенным развлекательной литературы или кинематографа (как мир «Звездных войн», который был не так давно лицензирован для многопользовательской ролевой онлайн-игры «Star Wars: the Old Republic»), однако нельзя сказать, что состоящий во многом из лоскутов пользовательского контента «Second Life» или некоторые многопользовательские компьютерные игры, как, например, текстовая «Aardwolf»,⁷ многие игровые зоны которой по смыслу и эстетике между собой никак не связаны, отличаются данным качеством, что, однако, не мешает относить их к числу виртуальных миров. Качество, которое в данном случае является принципиальным, можно назвать **виртуальной социальной реальностью**.

Данный термин вдохновлен методологическим подходом, выраженным в ставшей классической книге П. Бергера и Т. Лукмана «Социальное конструирование реальности»,⁸ примененным к «настоящей», а не виртуальной социальной реальности и получившим заслуженную популярность в современных социальных науках, включая юридические. В свете данного подхода социальная реальность представляет собой не объективное (в духе понимания, свойственного многим ученым Нового времени), а субъективно-объективное явление. Как отмечает А. В. Поляков, «причины возникновения, поддержания и передачи социального порядка раскрываются в теории институционализации. Всякой институционализации предшествуют процессы хабикуализации (опривычивания). Любое действие, которое часто повторяется, становится образцом, осознается как образец, и может быть совершено в будущем тем же самым образом и с тем же практическим усилием. Институционализация имеет место везде, где осуществляется взаимная типизация опривыченных действий разными деятелями. Любая такая типизация есть институт».⁹ Применительно к виртуальным мирам теория институционализации предполагает дополнительное контекстуальное условие — программный код виртуального мира, обеспечивающий наличие трех указанных ранее технических признаков. Но без пользователей, активно создающих виртуальные социальные институты, причем чаще всего не осознавая этого, такой мир останется просто нереализованным набором возможностей. Например, программное обеспечение угасающего на данный момент игрового виртуального мира «Mortal Online»¹⁰ допускает создание сложных структур и предоставляет удобные

⁷ См.: Aardwolf MUD Home Page. <http://www.aardwolf.com/> (08.02.2013).

⁸ См., напр.: Бергер П., Лукман Т. Социальное конструирование реальности. Трактат по социологии знания. М., 1995.

⁹ Поляков А. В. Общая теория права: Проблемы интерпретации в контексте коммуникативного подхода: Курс лекций. СПб., 2004. С. 216–217.

¹⁰ См.: Mortal Online Home Page. <http://www.mortalonline.com/> (08.02.2013).

инструменты для развития виртуальных социальных институтов, позволяя, например, одним игрокам регистрировать задания, данные другим игрокам, и т. п. Однако отсутствие достаточного количества взаимодействующих между собой заинтересованных пользователей на сегодняшний день превращает данную игру скорее в демонстрацию возможностей виртуального мира, чем в полноценный виртуальный мир.

Институционализация в виртуальных мирах, как правило, связана с отношениями, возникающими вокруг виртуальных ценностей. Так, в хрестоматийном примере многих исследователей виртуальных миров группа игроков совместными усилиями повергает дракона, сторожащего сокровище. Возникает вопрос: каким образом следует данные трофеи, представляющие ценность в виртуальном мире (а в последнее время все чаще и чаще — и в реальном, но об этом позднее), распределить между победителями? Перед игроком, выполняющим функции руководителя группы, возникает как минимум две проблемы, которые, надо отметить, возникли бы в аналогичной ситуации и в реальном мире. Во-первых, проблема принципа, лежащего в основе справедливого распределения социальных благ. Можно разделить трофеи поровну, можно в зависимости от вклада участников, можно также придумать какой-либо иной способ. Во-вторых, проблема легитимации данного принципа в глазах группы. В основе легитимации может лежать авторитет лидера, соблюдение формальных процедур, например, голосования и т. п. Так, мало-помалу, среди пользователей многих многопользовательских ролевых онлайн-игр, сталкивающихся с данными проблемами, сложился виртуальный социальный институт, который предполагает сложную систему учета заслуг игроков одной игровой группы на протяжении нескольких «походов на дракона», получивший название *dragon kill points*. Любопытно, что данная система уже стала предметом анализа в западной социологии.¹¹

Отдельным качеством виртуальных миров, имеющим значение для методологии исследования, является то, что полноценная научная картина в данном случае может быть выстроена только при учете **внутренней точки зрения** в том же смысле, в котором этот термин использовался применительно к правовой системе британским ученым Г. Хартом. Так, с внешней точки зрения, общественные отношения, складывающиеся по поводу виртуальных миров, могут выражаться, например, только в том, что множество пользователей по всему миру сидит за экраном компьютеров, периодически нажимая на клавиши и заставляя двигаться картинки на экране, переписываясь или разговаривая между собой по голосовой связи время от времени. С внутренней же точки зрения исследователя, погруженного в процесс, вырисовывается, очевидно, иная картина: в создании пользователей техническими и художественными средствами реконструируется единый для всех них образ вымышленного мира, альтернативного реальному по своим содержательным и формальным характеристикам, в присутствии в котором они одновременно «играют». Важный для юридических исследований виртуальных миров психологический аспект заключается в том, что, несмотря на виртуальность аватаров, их действий, самого мира и его объектов, переживания пользователей вполне реальны: спор из игровых отношений может перерасти в реальный социальный конфликт.

¹¹ См. напр.: *Silverman M., Simon B. Discipline and Dragon Kill Points in the Online Power Game // Social Science Research Network. http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=1428547 (08.02.2013).*

Виртуальных социальных институтов, подобных рассмотренному ранее, достаточно много, и именно из них складывается виртуальная социальная реальность. В свою очередь, именно благодаря таким институтам получает ценность, например, так называемая виртуальная собственность, которая сейчас во многих случаях выступает предметом уже не виртуальных, а реальных товарно-денежных отношений. Действительно, переход от текстовых многопользовательских игр к графическим сам по себе не имеет принципиального значения для аспектов, представляющих интерес для юридической науки, за исключением, разумеется, вопроса о тех результатах интеллектуальной деятельности, которые дополнительно присутствуют в графических виртуальных мирах. Куда важнее тот факт, что на сегодняшний день, по крайней мере, некоторые виртуальные миры уже едва ли могут в полной мере избегать «защиты» от права реального мира, которую им мог бы обеспечить сугубо игровой статус. Объекты, используемые аватарами в моделируемых компьютерными средствами пространствах, нередко вовлечены в реальный экономический оборот, и эта доля рынка растет. Такое качество отдельных виртуальных миров заслуживает отдельного внимания.

Так, некоторые экономисты, исследуя виртуальные миры, в которых виртуальные предметы в той или иной форме систематически выступают предметом сделок за реальные деньги, приходят к весьма любопытным выводам (однако без учета проблемы правомерности данных сделок в свете условий пользовательских соглашений). Например, Э. Кастронова, профессор телекоммуникаций из Университета Индианы (Блумингтон, США), еще в 2001 г. подсчитал, что с учетом объема виртуальной собственности, участвующей в обороте за реальные деньги, виртуальный «ВВП» многопользовательской ролевой онлайн-игры «Everquest» примерно равен реальному ВВП Болгарии, а курс игровой валюты к курсу доллара США составляет 0,0107, т.е. выше, чем у многих реальных валют.¹² Правда, следует отметить, что до недавнего времени торговля виртуальными предметами за реальные деньги, в том числе на интернет-аукционах, подобных известному e-Bay, относилась к «серой» или даже «черной» отрасли экономики, поскольку она прямо или косвенно запрещалась пользовательскими соглашениями.

Последние примеры, напротив, свидетельствуют о том, что игровые и иные компании, разрабатывающие виртуальные миры и предоставляющие в них доступ, готовы в полной мере использовать возникающую у пользователей потребность в торговле виртуальными предметами за реальные деньги. Причины такой потребности просты: многие виртуальные миры, в первую очередь те из них, что относятся к числу многопользовательских ролевых онлайн-игр, требуют большого количества времени или значительного интеллектуального вклада для того, чтобы приобрести те или иные виртуальные предметы, а нередко — и то, и другое одновременно. Однако очевидно, что многие пользователи предпочли бы (и предпочитают) пользоваться виртуальными преимуществами, затрачивая на процесс меньше времени и усилий. За счет этого формируется особый рынок виртуальных товаров и услуг за реальные деньги.

Самое интересное, как с юридической, так и с экономической точки зрения, заключается в том, что после долгого периода осторожных

¹² См.: *Castronova E. Virtual Worlds: A First-Hand Account of Market and Society on the Cyberian Frontier // Social Science Research Network. http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=294828 (08.02.2013).*

запретов на внеигровой оборот виртуальных предметов лидеры рынка электронных развлечений постепенно переходят от этой практики к прямо противоположной. Так, компания *Blizzard* в 2012 г. запустила новый популярный проект «*Diablo III*», который хотя и не представляет собой виртуальный мир в полном смысле слова, но содержит элементы многопользовательской игры, а также предоставляет игрокам возможность выставлять добытые в игре трофеи — ту самую виртуальную собственность — на **аукцион за реальные деньги**. Полученные в результате сделок на аукционе деньги зачисляются либо на внутренний счет, с которого можно оплачивать другую (реальную) продукцию *Blizzard*, либо выводятся на счет в международной платежной системе *PayPal*, откуда они уже могут конвертироваться в реальные деньги в некоторых банках тех юрисдикций, которые допускают подобные операции, в частности, в Соединенных Штатах Америки. В результате активной игры некоторые особо успешные игроки могут получать дополнительный ежемесячный доход, эквивалентный одной тысяче долларов США и более. Особо отметим, что речь идет не о ставках в азартной игре, а о правовых отношениях, аналогичных договору купли-продажи, в которые стороны вступают на основе принципа свободы договора. В получении виртуального предмета отдельным игроком, с учетом игровой механики, есть элемент случайности, но последующий реальный доход от его продажи — это доход от заключения обычной (или все же не совсем обычной?..) гражданско-правовой сделки.

Представленный краткий обзор современного состояния виртуальных миров позволяет перейти к вопросу о том, почему же они заслуживают внимания со стороны юридической науки. Представляется, что ответ на данный вопрос может состоять из следующих утверждений.

1. Виртуальные миры — принципиально новое и социально значимое явление. По некоторым подсчетам, приведенным Б. Дюранске и Ш. Кейном в статье «Виртуальные миры, реальные проблемы»,¹³ перевод которой предлагается вниманию читателей в этом номере «Правоведения», количество пользователей «классических» многопользовательских ролевых онлайн игр только на 2008 г. составляло около 100 млн человек, при том что данный рынок только в развитых странах оценивается экспертами в 1,4 млрд долл. США.¹⁴ Следует полагать, что к 2013 г. количество пользователей и оборот лишь увеличились, в частности за счет стремительного роста числа пользователей мобильных устройств — смартфонов, планшетов и т. п., а также игровых приложений для них. Общий оборот российской игровой индустрии, по данным эксперта ООО «Мэйл.Ру», представленным на «Конференции разработчиков игр» в 2012 г., превысил 1 млрд долл. США.¹⁵ Надо, однако, отметить, что последняя оценка включает не только многопользовательские ролевые онлайн-игры, следует учитывать и последние тенденции в области индустрии электронных развлечений: все больше и больше однопользовательских игр (вплоть до чрезвычайно распространенных игр для мобильных устройств, рассчитанных

¹³ Kane S. F., Duranske B. T. Virtual Worlds, Real World Issues // *Landslide*. 2008. Vol. 1. No. 1. P. 9.

¹⁴ См., напр.: Оборот рынка многопользовательских сетевых игр (ММОГ) будет быстро расти // *Screen Digest* // UNOVA. <http://unova.ru/2009/03/26/8073.html> (18.01.2013).

¹⁵ См. напр.: Оборот российской игровой индустрии превысил \$1 млрд // *Игры Mail.Ru, Новости*. http://games.mail.ru/pc/news/2012-05-21/oborot_rossijskoj_igrovoj_industrii_prevysil_1_mlrld/ (18.01.2013).

на нерегулярных игроков) приобретают элементы многопользовательских. Растет оборот внутриигровых предметов за реальные деньги.

В случае с многопользовательскими ролевыми онлайн-играми значительная часть оборота формируется за счет двух источников: оплаты игроками подписки и (или) приобретения виртуальных предметов за реальные деньги. В российском сегменте Интернета достаточно мало достоверной информации об объемах «вкладов» отдельных игроков в виртуальные ценности. Однако «верхний предел» сделок с виртуальными предметами за реальные деньги, известный западным СМИ, достигает ни много ни мало 635 тыс. долл. США (виртуальная космическая станция в виртуальном мире «Project Entropia»).¹⁶ Разумеется, средние цены сделок не только в России, но и за рубежом значительно меньше, но правового и экономического аспекта отношений это не меняет.

Не меняет сути проблемы и тот факт, что в приведенном примере пользовательское соглашение допускает заключать сделки с виртуальными предметами между пользователями. Не рассматривая «черный рынок виртуальной собственности», следует отметить, что большая часть «условно бесплатных» многопользовательских онлайн-ролевых игр допускает, по крайней мере, «одностороннюю» торговлю виртуальными предметами провайдером за реальные деньги. Пользователи приобретают виртуальные предметы за реальные деньги у игровой компании, но далее либо в принципе не могут их «отчуждать» в виртуальном мире, либо могут их «продавать» другим игрокам уже в формате сугубо виртуального взаимодействия.

Правовой аспект проблемы связан именно с двойственностью формирующихся общественных отношений: с одной стороны, взаимодействие пользователей в виртуальном мире многопользовательской онлайн-ролевой игры имеет для них игровое значение, с другой стороны, условно говоря, одним из предметов данных отношений являются реальные деньги, которые используются для приобретения виртуальных предметов. При этом многопользовательские онлайн-ролевые игры — **принципиально новый вид игр** (слово «игра» здесь используется в широком смысле). Так, в доктрине гражданского права есть точка зрения, согласно которой «право интересуют лишь те игры, которые предполагают возможность выиграть или проиграть». Выигрыш при этом должен носить имущественный характер.¹⁷ Кроме того, данная категория игр подразделяется на три вида по критерию влияния случая на исход игры: *престижные, коммерческие и азартные*. Ближе всего к престижным и коммерческим играм обязательства из публичного конкурса (Глава 57 Гражданского кодекса Российской Федерации), тогда как положения Главы 58 ГК РФ, согласно приводимой точке зрения, распространяются лишь на азартные игры с абсолютно случайным результатом.¹⁸

Вряд ли игры, в той или иной степени предусматривающие оборот виртуальных ценностей за реальные деньги, могут обойтись без правового регулирования. Но каково тогда место виртуальных миров в приведенной

¹⁶ Приведена общая сумма нескольких взаимосвязанных сделок по продаже виртуальной недвижимости, реальные деньги в которую вложил один из пользователей игры (виртуального мира). См. интервью в блоге журнала «Форбс»: <http://www.forbes.com/sites/oliverchiang/2010/11/13/meet-the-man-who-just-made-a-cool-half-million-from-the-sale-of-virtual-property/> (18.01.2013).

¹⁷ См., напр.: *Комментарий к Гражданскому кодексу Российской Федерации. Часть вторая* (постатейный). М., 2003. С. 928.

¹⁸ Там же. С. 929.

классификации, если такие виртуальные миры могут быть рассмотрены как компьютерные игры, и каковы особенности применения Главы 58 ГК РФ к отношениям, возникающим из таких игр?

2. В виртуальных мирах представлен полный спектр проблем интернет-права. В настоящее время возможности Интернета широко используются в самых разных областях человеческой деятельности. Интернет является принципиально новым средством поиска, получения, передачи, производства и распространения информации, востребованным публичной властью, бизнесом и частными лицами. Он дополняет современную социальную реальность, вводя в нее новые институты, основанные на его возможностях и не имеющие прямых аналогов (такие, как социальные сети, «виртуальные» деньги и, собственно, виртуальные миры), а также изменяет ее, устанавливая новый формат действия уже существующих институтов. В то же время пользователи Интернета продолжают оставаться субъектами права, а возникающие между ними общественные отношения в значительной части требуют правового регулирования.

Проблемы интернет-права активно разрабатываются как в отечественной, так и в зарубежной юриспруденции. Согласно одному из возможных подходов, предложенных И. М. Рассоловым, интернет-право в настоящее время допустимо рассматривать в качестве «нового самостоятельного направления юридической науки, в том числе и теории права и государства». ¹⁹ При этом «предметом изучения интернет-права является совокупность норм права, регулирующих отношения в виртуальном пространстве и содержащих предписания, которые относятся к информационной деятельности в Интернете в целом». ²⁰ Говоря о месте интернет-права в системе права, И. М. Рассолов отмечает, что его можно рассматривать в качестве **комплексного правового института**, поскольку в нем в определенных случаях «одни и те же общественные отношения регулируются нормами различных отраслей права». ²¹ Представляет, что вопрос о месте интернет-права в системе права является открытым. Нет сомнений в том, что специфика отношений, складывающихся в Интернете, даже тех отношений, которые «перенесены» в сеть из реального мира, а не возникли в ней первоначально, требует новых подходов — Интернет ускоряет динамику социальных отношений, являясь на данный момент одним из самых ярких, если не самым ярким, выражением **компрессии пространства и времени**. Данное понятие было предложено британским ученым Д. Харви для отражения виртуального сближения территорий, имеющего реальные последствия. ²²

Актуальность специального изучения проблем правового регулирования отношений в Интернете демонстрируется и на уровне судебной практики.

Так, современные суды сталкиваются с необходимостью определять особенности механизмов защиты интеллектуальных прав в Интернете, в том числе, в зависимости от функции, которую конкретное лицо осуществляет в инфраструктуре Мировой паутины. Наиболее показательны Постановления Президиума Высшего Арбитражного Суда Российской Федерации от 01.11.2011 № 6672/11 и от 23.12.2008 № 10962/08, содержащие

¹⁹ Рассолов И. М. Право и Интернет. Теоретические проблемы. М., 2003. С. 21.

²⁰ Там же.

²¹ Там же. С. 23.

²² См., напр.: Harvey D. The Condition of Postmodernity: An Enquiry into the Origins of Cultural Change. Cambridge, 1990.

правовую позицию относительно того, при каких условиях лица, предоставляющие пользователям техническую возможность размещения пользовательского контента (например, владельцы файлообменных серверов и социальных сетей), несут ответственность за нарушение авторских прав, совершенное пользователем. Позицию следует считать сбалансированной: она не отрицает возможности привлечения к ответственности и владельцев соответствующих онлайн-сервисов, но указывает, что такая ответственность, по общему правилу, возможна лишь в том случае, в котором данное лицо, получив уведомление о нарушении, не приняло необходимых мер к устранению последствий соответствующего нарушения. Данная позиция была подтверждена в недавних правоприменительных актах, в частности, в Постановлении Девятого арбитражного апелляционного суда от 27.12.2012 № 09АП-34167/2012-ГК и Определении ВАС РФ от 07.11.2012 № ВАС-13900/12. Любопытно и то, что в тексте рассматриваемых актов упомянут особый вид презумпции добросовестности участников гражданского оборота, а именно — презумпция добросовестности пользователя файлообменного сервера, социальной сети или иного аналогичного интернет-сервиса.

Особенности регулирования отношений в Интернете заставляют по-новому взглянуть и на другие классические правовые институты, например институт охраняемой законом тайны. В этом смысле, интерес может вызывать Определение Московского областного суда от 16.09.2010 по делу № 33-18051. Как следует из материалов дела, работник коммерческой организации, допущенный к персональным данным работников в соответствии с локальными нормативными актами, пересылал документы, содержащие такую информацию, на адрес электронной почты, зарегистрированный в популярном сервисе ООО «Мэйл.Ру». Работник был уволен и обратился в суд за защитой своих прав. Отказывая в удовлетворении, в том числе и кассационной жалобы, суд отметил, что в соответствии с текстом пользовательского соглашения, размещенного на сайте www.mail.ru, ООО «Мэйл.Ру» может как ограничивать, так и разрешать доступ к информации, содержащейся в электронных почтовых ящиках, а значит, согласно ст. 2 ФЗ РФ «Об информации, информационных технологиях и о защите информации» от 27.07.2006 № 149-ФЗ, данная компания является обладателем информации. Суд заключил, что размещенная в результате неправомерных действий истицы информация, содержащая персональные данные работников, стала доступна третьему лицу, в связи с чем увольнение по п. «в» ч. 6 ст. 81 ТК РФ было применено к ней правомерно.

Но какую правовую оценку следует давать иным аналогичным случаям? Например, из правовой практики, связанной с регулированием адвокатской деятельности, известно, что как сами адвокаты, так и их доверители нередко используют общедоступные интернет-сервисы электронной почты (в том числе тот же «Мэйл.Ру») для хранения и передачи информации, связанной с оказанием юридической помощи доверителю. Можно ли считать, что, при определенных условиях, использование почтового интернет-сервиса третьего лица будет являться разглашением адвокатской тайны, что может повлечь, в свою очередь, дисциплинарную ответственность адвоката?

Наконец, в Российской Федерации начинает формироваться судебная практика и непосредственно по вопросу виртуальных миров и виртуальной собственности, в качестве примеров можно привести Определение Басманного районного суда города Москвы от 01.06.2011 по делу № 11-43/11 и делу № 11-115/09, Определение Московского городского

суда от 10.03.2011 по делу № 4г/1-1668 и Определение Конституционного Суда Российской Федерации от 26.05.2011 № 684-О-О. Данные дела были связаны с несколькими проблемами. Во-первых, с проблемой квалификации многопользовательских онлайн-игр как объекта правоотношений. Во-вторых, с проблемой применения законодательства о защите прав потребителей при разрешении споров, вытекающих из участия в многопользовательских онлайн-играх. В-третьих, с проблемой определения природы правовых отношений, возникающих между пользователем и лицом, предоставляющим доступ к многопользовательской онлайн-игре, с точки зрения права интеллектуальной собственности. Более подробно позиции, представленные в приведенных судебных актах, будут рассмотрены далее, в контексте конкретных проблем виртуального права, в частности, проблемы «магического круга».

Зарубежная судебная практика содержит больше примеров, относящихся как к интернет-праву в целом, так и к виртуальным мирам в частности. Отдельные и наиболее яркие примеры дел, вытекающих из такого рода отношений, приведены Б. Дюранске и Ш. Кейном в статье «Виртуальные миры, реальные проблемы».

Возвращаясь к исходному тезису о том, что в виртуальных мирах представлен полный спектр проблем интернет-права, нужно отметить следующее. Большая часть неигровых и не связанных с виртуальными мирами интернет-сервисов связаны с одним или несколькими аспектами правового регулирования, как, например, в случае с покупкой электронного билета на самолет через Интернет с использованием реквизитов банковской карты и последующей «доставкой» билета на электронную почту пользователя. В то же время, виртуальные миры представляют собой уникальный по своей полноте (и по количеству возможных правовых коллизий в широком, теоретическом смысле этого слова) феномен.

Так, пользователи виртуальных миров, во-первых, вступают в правовые отношения с лицом, предоставляющим услуги по доступу в виртуальный мир и поддерживающим работоспособность последнего. Такие отношения практически никогда не выходят за пределы Интернета, однако очень часто предполагают условие, что между сторонами заключается договор и что он носит возмездный характер. Однако все это происходит в условиях фактической анонимности со стороны пользователя, а сервис-провайдер исходит из презумпции его добросовестности. Определена ли в таком случае сторона сделки? Можно ли считать заключенным договор между коммерческим юридическим лицом и потребителем, если он заключен исключительно в электронной форме, как правило, без использования усиленной (в терминологии Федерального закона Российской Федерации от 06.04.2011 № 63-ФЗ «Об электронной подписи») электронной подписи?

Отдельного внимания заслуживает и характер отношений — могут ли подобные «услуги», которые формально-юридически по большей части сводятся к отношениям из лицензионного договора, предоставляющего пользователю неисключительную лицензию на использование результатов интеллектуальной деятельности сервис-провайдера, быть охарактеризованы как услуги, оказываемые потребителю? Каков статус самих пользовательских соглашений, заключаемых в отношении виртуальных миров (в этом смысле нет никакой разницы между пользовательским соглашением виртуального мира и любого интернет-сайта)?

Не меньший интерес вызывает и последующее развитие виртуальных отношений уже в связи с содержанием виртуального мира. Несмотря на запреты, установленные многими пользовательскими соглашениями,

а в ряде случаев — уже абсолютно легитимно, развиваются «торговые» отношения между пользователями. Приобретает массовый характер «покупка» и «продажа» как аккаунтов (учетных записей) в целом, так и отдельных за ними закрепленных объектов — виртуальных предметов, игровых и неигровых преимуществ и т. п. Это явление по своим масштабам вышло далеко за пределы разовых нарушений условий пользовательских соглашений и по-своему институционализировалось как «серая» область виртуальной экономики.

Наконец, особую остроту данным юридическим проблемам придает то, что большая часть интернет-сервисов имеют принципиально международный характер — например, пользователь из США может легко попасть в российский виртуальный мир, и наоборот. Как в таких случаях разрешать вопросы о применимом праве и о юрисдикции? Действующие коллизионные нормы не так ясны, как этого требуют обстоятельства.

Наиболее полно на данный момент эти и многие другие проблемы рассмотрены в «первопроходческой» книге Б. Дюранске «Виртуальное право».²³ Хотя автор принадлежит к англо-американской правовой семье и рассматривает проблематику виртуальных миров преимущественно в этом контексте, допустимо провести аналогию с отраслями права, известными правовым системам романо-германской правовой семьи. Предметом внимания в книге являются конституционное, гражданское, гражданское процессуальное, уголовное, уголовно-процессуальное и налоговое право. В конституционно-правовом аспекте предметом исследования являются конституционные права пользователей и операторов виртуальных миров, например право на свободу слова, закрепленное Первой поправкой к Конституции США. С точки зрения гражданского права, автора интересуют вопросы «виртуальной собственности» (как в свете текущей правовой квалификации, основанной на лицензионных отношениях, так и в связи с оценкой преимуществ и недостатков признания таких объектов самостоятельными объектами гражданских прав), договорного права (правовое значение соглашений с конечным пользователем), интеллектуальной собственности. Процессуальные отрасли права ставят перед виртуальными мирами вопросы относимости и допустимости доказательств, полученных в виртуальных мирах, и т. д.

3. Виртуальные миры могут использоваться как модели реального мира и как пространство для социального эксперимента. Отдельные виртуальные миры обладают качеством виртуальной социальной реальности, которое становится очевидным при использовании метода включенного наблюдения и обращении к внутренней точке зрения на виртуальную социальную систему. Пользователи действуют в виртуальном мире так, как если бы это был мир, отдельный от реального, в котором есть свои ценности и цели, обусловленные, например в случае с многопользовательскими ролевыми онлайн-играми, замыслом игровых дизайнеров, расставляющих приоритеты перед игроками. Пользователь, физически находящийся в реальном мире, но участвующий в мире виртуальном, в действительности является частью альтернативной социальной реальности. Здравомыслящий пользователь, разумеется, осознает, что данная виртуальная реальность условна, но это не устраняет тот факт, что в отдельных виртуальных мирах, как если бы они были отдельной юрисдикцией, складывается своя социальная система, которая, в зависимости от

²³ См.: *Duranske B. T. Virtual Law. Navigating the Legal Landscape of Virtual Worlds.*

особенностей организации, заданных разработчиками, может содержать одну или несколько подсистем (следуя терминологии Т. Парсонса): например, экономическую, политическую и правовую.

Наличие функциональной экономической системы во многих виртуальных мирах уже заставило экономистов задуматься о возможности использования данных пространств как моделей, на основе которых можно делать выводы, полезные и для науки реального мира. Пользователи находятся в виртуальном пространстве, но находятся в реальных отношениях друг с другом. В связи с этим, допустимо предположение о том, что социальные практики виртуальных миров могут рассматриваться как практики, которые сложились бы в реальном мире в том случае, если бы условия, заданные в виртуальном мире, совпали с реальными. Если эта логика допустима в отношении экономики, то почему она не может быть допустима в отношении права? Участники виртуальных миров, в особенности открытых (*sandbox*), получают в свое распоряжение, например, неосвоенный континент и возможность превратить его в цветущее поселение. При этом стабильность виртуальных социальных отношений предполагает согласование и установление общепризнанных и общеобязательных (в рамках виртуального мира) принципов и правил, имеющих предоставительно-обязывающий характер. В определенной форме это и происходит в отдельных виртуальных мирах.

Что же касается виртуального пространства как пространства для социального эксперимента, то вопрос о возможности такого эксперимента не так очевиден, как кажется. Наибольшую ценность такой эксперимент, который может заключаться, например, во введении каких-либо правовых норм (может быть, и не в прямой форме, а в виде программных ограничений, налагаемых на пользователей), имеет в том случае, если участники эксперимента не знают о его проведении. На первый взгляд, речь идет о вымышленном мире, об игре, поэтому возможные негативные и этические противоречивые последствия такого эксперимента неочевидны. Однако много из того, что пользователи ценят в виртуальном мире, требует значительных усилий и временных затрат. Приобретение ценного объекта «виртуальной собственности» в многопользовательской ролевой онлайн-игре может занять не один час непрерывного игрового времени и при этом требовать организации согласованных действий нескольких десятков человек. Еще более противоречива ситуация, когда виртуальные ценности приобретаются за реальные деньги. Тем не менее возможность виртуального эксперимента в реальных научных целях представляется интересной, тем более что такой эксперимент может использоваться в юридических исследованиях.

Первые два утверждения, свидетельствующие о значимости изучения правовых аспектов виртуальных миров, позволили западным ученым поставить вопрос об отдельном направлении юридических исследований — **виртуальном праве** (соображения, стоящие за третьим утверждением, в современной юридической литературе в явной форме пока практически не встречаются). На сегодняшний день в американской правовой доктрине сложилось два основных и во многом дополняющих друг друга представления о виртуальном праве.

Так, Б. Дюранске, определяя виртуальное право, отмечает, что оно близко интернет-праву постольку, поскольку подразумевает широкий круг уже существующих правовых норм, которые по-новому применяются в новом контексте.²⁴ «Виртуальное право, — отмечает он, — представляет собой

²⁴ Ibid. P. 14.

статутное и прецедентное право, которое оказывает воздействие на виртуальные миры и правоприменительную практику в отношении данных пространств. Оно также связано **внутренними структурами управления**, которые начинают формироваться в некоторых виртуальных мирах (такие как «суды» сообщества, программы медиации и частные организации со своим кодексом поведения, имеющим договорную основу) в той степени, в которой они подражают «реальному» праву, обращаются к нему или, в отдельных случаях, с ним взаимодействуют». ²⁵ Таким образом, два связанных между собой аспекта виртуального права — это внешний и внутренний аспекты. Внешний аспект («статутное и прецедентное право») отражает право реального мира, применимое к виртуальным мирам, а внутренний («внутренние структуры управления») отражает право, складывающееся в самом виртуальном мире.

Продолжая свою мысль, Б. Дюранске отмечает, что виртуальное право включает аспекты гражданского процесса, конституционного права, договорного права, авторского права, уголовного права, деликтного права, патентного права, права собственности, правового регулирования массовой информации, ценных бумаг, налогового права, правового регулирования коммерческой тайны, товарных знаков, международного права и интернет-права. Заключает он свою мысль тем, что в каждой из областей возникают правовые проблемы, схожие с теми, что возникают в реальном мире, только в данном случае речь идет о мире виртуальном, что приводит к иным, иногда весьма удивительным, следствиям. ²⁶

Можно предположить, что одним из таких «удивительных следствий» является, например, не лишённая оснований аргументация необходимости признания виртуальной собственности как самостоятельного объекта гражданских прав, хотя в текущем контексте правового регулирования «виртуальная собственность», как правило, определяется как объект авторского права, в отношении которого пользователь обладает неисключительными правами, объем которых ограничен целью игры (участие в виртуальном мире) и задан в лицензионном соглашении с конечным пользователем.

Следует отметить, что подход, аналогичный изложенному, прослеживается и в книге другого американского автора — Г. Ластовки, преподавателя Школы права Рутгерс Государственного университета Нью-Джерси, — «Виртуальное правосудие: новые законы онлайн-миров». ²⁷ В аннотации к книге, размещенной на странице автора, содержатся следующие слова: «Десятки миллионов людей сегодня проживают часть своей жизни в виртуальном мире. В таких местах, как *World of Warcraft*, *Second Life* и *Free Realms*, люди находят друзей, организуют сообщества, создают предметы искусства и зарабатывают реальные деньги. Расцветает виртуальный бизнес, и миллиарды долларов идут в оплату пикселей на экране. Но иногда дело может пойти не так, как надо. Виртуальные преступники обманывают онлайн-сообщества в поисках реальной выгоды. Люди чувствуют себя обманутыми, когда их аватары теряют виртуальную собственность по вине злоумышленников. Все больше и больше в поиске решений они обращаются к [реальным] правовым системам. Но какой закон может вам помочь, если ограблен ваш аватар?». ²⁸

²⁵ Ibid.

²⁶ Ibid.

²⁷ Книга размещена в открытом доступе на персональной университетской странице Г. Ластовки по адресу: <http://lastowka.rutgers.edu/virtual-justice/> (08.02.2013).

²⁸ Greg Lastowka Page // Rutgers. State University of New Jersey Website. <http://lastowka.rutgers.edu/virtual-justice/> (08.02.2013).

Собственно, с мыслью, изложенной в приведенной аннотации, и перекликается современная российская судебная практика в области виртуального права, уже упоминавшаяся в данной статье. Суть основной проблемы, которая нашла отражение в Определении Басманного районного суда города Москвы от 01.06.2011 по делу № 11-43/11 и делу № 11-115/09, Определении Московского городского суда от 10.03.2011 по делу № 4г/1-1668 и Определении Конституционного Суда Российской Федерации от 26.05.2011 № 684-О-О, заключается как раз в возможности применения «реального» права к отношениям по поводу виртуального мира как таковой. Обстоятельства дел, рассматривавшихся в указанных судах, были примерно одинаковы — иск был предъявлен одним из пользователей против игровой компании в связи с отношениями, вытекавшими из пользовательского соглашения к популярной многопользовательской ролевой онлайн-игре.

В деле, слушавшемся в Басманном районном суде города Москвы, истец обратился в суд с требованием о возмещении материального ущерба, взыскании процентов за пользование чужими денежными средствами и компенсации морального вреда. Как следует из материалов дела, в период с 16.02.2009 по 23.02.2009 ответчиком была заблокирована учетная запись истца, как следствие, по мнению истца, ему был причинен материальный ущерб в связи с сокращением на 3 дня срока использования **виртуального предмета**, приобретенного 18.01.2009 сроком действия 28 суток, а также в связи с сокращением на 7 дней срока использования платной подписки на игровой сервис, приобретенной 10.02.2009 сроком действия 30 суток.

Судом первой инстанции в удовлетворении иска было отказано, при этом суд апелляционной инстанции в рассматриваемом определении пришел к выводу, что не имеется оснований для отмены обжалованного решения, постановленного, по мнению суда, в соответствии с фактическими обстоятельствами дела и требованиями закона. Данное решение было поддержано и надзорной инстанцией в Определении Московского городского суда от 06.10.2011 № 4г/1-8422.

В процессе аргументации решения судом было использовано сообщение Федерации компьютерного спорта (без ссылки), согласно которому указанная игра относится к многопользовательским онлайн-ролевым играм, в которых большое количество игроков взаимодействуют в виртуальном мире. Игра на серверах ответчика построена на модели *free-to-play*, это позволяет пользователю играть без абонентской платы и без внесения каких-либо иных платежей для участия и продвижения в игровом процессе и означает, что обязательной платы за регистрацию учетной записи и игру не взимается. Платные сервисы, предусмотренные ответчиком, предназначены для получения дополнительных преимуществ и привилегий в игре и служат для облегчения игрового процесса.

Любопытно, что судом был применен п. 1 ст. 420 ГК РФ, согласно которому договором признается соглашение двух или нескольких лиц об установлении, изменении или прекращении гражданских прав и обязанностей. Кроме того, суд сослался на ст. 421 ГК РФ, согласно которой граждане и юридические лица свободны в заключении договора. При этом стороны могут заключить договор, в котором содержатся элементы различных договоров, предусмотренных законом или иными правовыми актами (смешанный договор). К отношениям сторон по смешанному договору применяются в соответствующих частях правила о договорах, элементы которых содержатся в смешанном договоре, если иное не вытекает из соглашения

сторон или существа смешанного договора. Условия договора определяются по усмотрению сторон.

При этом было установлено, что, соглашаясь с условиями Пользовательского соглашения и **правилами игры**, пользователь принимает на себя обязательство по соблюдению данных правил. В качестве «правил игры» было интерпретировано, в том числе, Приложение 2 к пользовательскому соглашению, поскольку в силу п. 2.2 данного соглашения, правила игры определены данным приложением, которое является неотъемлемой частью соглашения. При этом в силу п. 2.1 Приложения 2 пользователь вправе использовать услуги с целью участия в игровом процессе исключительно при соблюдении данных правил.

Таким образом, следуя формулировке рассматриваемого акта, суд установил, что ответчик организует возможность участия пользователей в игре по тем правилам, которые установлены создателем программы. Правила игры содержатся в Приложении 2 к Пользовательскому соглашению, а также на официальном сайте игры и предусматривают запреты для пользователей совершать определенные действия при пользовании игрой, а также санкции за совершение указанных действий. Блокировка учетной записи (аккаунта) пользователя предусмотрена правилами игры в качестве санкции за некоторые виды нарушений правил игры.

Главным в данном случае является то, что суть аргументации суда выразилась **в применении к отношениям, возникающим из участия в многопользовательских онлайн-ролевых играх, положений о проведении игр и пари, установленных Главой 58 ГК РФ**. Как указал суд, в соответствии с п. 1 ст. 1062 ГК РФ, требования граждан и юридических лиц, связанные с организацией игр и пари или с участием в них, не подлежат судебной защите, за исключением требований лиц, принявших участие в играх или пари под влиянием обмана, насилия, угрозы или злонамеренного соглашения их представителя с организатором игр или пари, а также требований, указанных в п. 5 ст. 1063 ГК РФ (выплата выигрыша победителю лотереи и пр. и (или) нарушение условий организатором игры).

Учетная запись истца была заблокирована ответчиком в связи с нарушением истцом правил игры. Между тем, как указано судом, наличие либо отсутствия в действиях пользователя нарушений правил игры относится к организации игрового процесса, таким образом, по заключению, в частности, надзорной инстанции, мировой судья, рассматривавший дело в первой инстанции, пришел к обоснованному, по мнению вышестоящих инстанций, выводу о том, что требования истца связаны с участием в игре и в силу п. 1 ст. 1062 ГК РФ не подлежат судебной защите. Обстоятельств, свидетельствующих о том, что истец принимал участие в игре под влиянием обмана, насилия либо угрозы, при рассмотрении дела судом первой и апелляционной инстанции установлено не было.

Кроме того, важен тот факт, что истец по данному делу впоследствии обращался и в Конституционный Суд Российской Федерации. В своей жалобе в КС РФ заявитель оспаривал конституционность ст. 1062 и ст. 1063 ГК РФ. По его мнению, указанные нормы нарушили его права, гарантированные ст. 2, 17 (ч. 1), 18, 19 (ч. 1), 44 (ч. 1), 46 (ч. 1), 47 (ч. 1) и 55 (ч. 2) Конституции РФ, поскольку содержат **неясность в части определения понятия «игра» и допускают их произвольное истолкование судом**. КС РФ же в Определении от 26.05.2011 № 684-О-О, изучив представленные материалы, к сожалению, не нашел оснований для принятия жалобы к рассмотрению. Хотя КС РФ справедливо указал, что оспариваемые заявителем положения ст. 1063 ГК РФ не применялись в его деле, в отношении ст. 1062

ГК РФ Конституционный Суд указал следующее: «Формально оспаривая конституционность статьи 1062 ГК РФ, **положения которой не предполагают их произвольного применения**, заявитель, по существу, подвергает сомнению правомерность применения оспариваемой нормы судами общей юрисдикции». Суд определил отказать в принятии к рассмотрению жалобы заявителя, поскольку она не отвечает требованиям допустимости. Иными словами, Конституционный Суд косвенно выразил позицию, согласно которой ст. 1062 ГК РФ не лишена формальной определенности.

Таким образом, в рассматриваемом примере к многопользовательским онлайн-ролевым играм была применена Глава 58 ГК РФ. Вместе с тем, из системного и функционального толкования норм данной главы, а также положений ФЗ РФ от 29.12.2006 № 244-ФЗ «О государственном регулировании деятельности по организации и проведению азартных игр и о внесении изменений в некоторые законодательные акты Российской Федерации» можно сделать вывод о том, что данная глава распространяется только на азартные игры. Многопользовательские онлайн-ролевые игры, безусловно, не относятся к числу азартных игр, хотя бы по той причине, что **принципиальной особенностью данных игр является отсутствие результата (т. е. окончания игры) как такового**. Вряд ли можно считать результатом игры, тем более предполагающим выигрыш или проигрыш, отдельные эпизоды, из которых состоит «повседневная виртуальная реальность» игроков, например, победа над другими игроками в виртуальном сражении.

Но даже если допускать, что ст. 1062 ГК РФ распространяется на рассматриваемый вид игр, представляется, что ее применение ограничено исключительно отношениями с участием аватаров пользователей в виртуальном мире. Применение «игровой вуали» (по аналогии с «корпоративной вуалью» в корпоративном праве), предоставляющей иммунитет игровой компании в спорах с игроками в тех случаях, когда одним из непосредственных предметов отношений являются **реальные деньги**, создает ситуацию, в которой нарушается баланс интересов участников отношений. В то время как сервис-провайдер имеет техническую возможность ограничить доступ конкретного пользователя к игре, например, в случае, если не оплачен очередной период подписки, пользователь не имеет возможности обратиться в суд в том случае, если игровая компания не предоставляет ему соответствующий объект. Потенциально (хотя такую ситуацию сложно представить с точки зрения тех технических возможностей, которыми, как правило, располагают сервис-провайдеры), «игровая вуаль» может оказаться неприемлемой и для самой игровой компании, если требуется, например, восстановить право, нарушенное действиями недобросовестных игроков.

Надо отметить, что аналогичный вопрос уже стоял в 2007 г. перед Окружным судом США по Восточному округу Пенсильвании, в котором слушалось дело пользователя виртуального мира «Second Life» против компании *Linden Lab*, оператора данного мира.²⁹ Основанием иска послужила блокировка учетной записи пользователя М. Брэгга, истца, вложившего определенную сумму денег в «виртуальную собственность», в связи с предполагаемым нарушением правил пользования. По утверждению

²⁹ *Bragg v. Linden Research, Inc.*, 487 F. Supp. 2d 593 (E. D. Penn. 2007), No. 06-4925. Отдельные материалы дела доступны для ознакомления на официальном сайте суда по адресу: <http://www.paed.uscourts.gov/documents/opinions/07d0658p.pdf> (08.02.2013).

Linden Lab, М. Брэгг нарушил пользовательское соглашение посредством недобросовестного использования унифицированного указателя ресурса (URL) сайта аукциона виртуальных земельных участков «Second Life», чтобы получить доступ к тем аукционам, которые иначе были бы ему недоступны. В результате, как было заявлено, М. Брэгг получил возможность приобрести виртуальный земельный участок стоимостью 1000 долл. США примерно за 300 долл. США. На время внутреннего расследования аккаунт М. Брэгга был заморожен, а затем полностью прекращен. При этом *Linden Lab* также удалила другие виртуальные активы пользователя, которые он оценивал в диапазоне от 4000 до 6000 долл. США. Дело, однако, было прекращено мировым соглашением, условия которого не подлежат разглашению. Известно, что аккаунт М. Брэгга был восстановлен. По иронии судьбы, М. Брэгг был адвокатом. Отметим, что в данном случае суду было, разумеется, сложнее выносить решение исходя из того, что виртуальный мир является игрой, поскольку именно «Second Life» не имеет отчетливо игровой направленности. Вместе с тем, тот факт, что суд счел возможным по крайней мере не отказать в иске на этом основании, безусловно, заслуживает внимания.

В том числе и в связи с этим делом Б. Дюранске был предложен «тест магического круга» в качестве процессуальной теории, которая может быть использована юристами в американском суде. Сам термин «магический круг» позаимствован автором у Й. Хейзинги, авторитетного голландского исследователя роли игр в культуре, автора классического труда «*Homo Ludens*» («Человек играющий», 1938). Общий смысл термина заключается в том, что пространство игры отделяется от реального мира своего рода магическим кругом. Исторически этот термин связан с понятием, отражающим воображаемую границу между обычным и сакральным в тех случаях, когда речь идет о социально значимых процессах, имеющих игровой (в широком смысле) элемент, таких, как религиозные действия или собственно правосудие. Суть «теста магического круга» такова: «Деятельность, имеющая место в виртуальном мире, подчиняется праву реального мира в том случае, если пользователь, участвующий в данной деятельности, во время ее осуществления разумно осознает или должен разумно осознавать, что она влечет последствия для реального мира».³⁰ Таким образом, «тест магического круга» позволяет отделить ситуации, в которых операторы виртуальных миров сохраняют иммунитет от притязаний пользователей, от тех ситуаций, в которых пользователи имеют основания для «снятия игровой вуали».

Правовая позиция судов, которая заключается в том, что виртуальный мир — это всего лишь игра, а термин «игра», используемый в законодательстве преимущественно в отношении азартных игр, вызывает серьезные сомнения (если не сказать — опасения) в тех случаях, когда речь идет о виртуальном мире, предполагающем прямо или косвенно оборот виртуальных ценностей за реальные деньги.

Данный, принципиально новый, вид активности, который и не всегда может быть охарактеризован как игровой, нуждается в подходе, учитывающем реально складывающиеся экономические отношения как между пользователями и сервис-провайдерами, так и между самими пользователями.

³⁰ *Duranske B. T. Virtual Law. Navigating the Legal Landscape of Virtual Worlds. P. 75.*

*
* *

Виртуальное право — новое направление юридических исследований, предметом которого являются правовые проблемы, возникающие в связи и по поводу виртуальных миров. Последние же представляют собой принципиально новый социально-коммуникативный феномен, материальная основа которого — современные информационные технологии.

Актуальные тенденции развития виртуальных миров как моделируемой программными средствами виртуальной среды, предназначенной для взаимодействия между пользователями, предполагают все большее и большее смещение изначально игрового по своей природе взаимодействия и реальных экономических отношений.

Основной правовой проблемой, связанной с виртуальными мирами, является сама возможность и пределы применения к отношениям, возникающим в связи и по поводу них, права реального мира. С проблемой возможности применения реального права к виртуальным отношениям связана правовая неопределенность термина «игра», тогда как статус какой-либо активности как игровой, по сложившейся правовой традиции, исключает такую возможность.

Один из предлагаемых зарубежными авторами подходов заключается в «тесте магического круга», предполагающем необходимость выяснения того, отдавал ли отчет пользователь в том, что его виртуальные действия имеют реальные последствия. К стати, данная проблема имеет и обратную сторону — коммерциализация виртуальных миров может повредить им самим как разновидности современного интерактивного искусства. Некоторые авторы в связи с этим предлагают закрепить разделение виртуальных миров на имеющие и не имеющие коммерческой составляющей на законодательном уровне.³¹

С пределами применения реального права к виртуальному миру связано множество конкретных отраслевых проблем. Например, проблема применимого права и юрисдикции. Большая часть виртуальных миров, как и другие интернет-феномены, принципиально включают в себя иностранный элемент — участвовать в виртуальном мире может множество пользователей из разных стран, но ни в теории, ни на практике нет устоявшегося мнения, в каком порядке и на основании какого права должны разрешаться споры как между отдельными пользователями, так и между пользователями и компаниями, обеспечивающими доступ в виртуальный мир.

Другая отраслевая проблема, связанная с виртуальными правоотношениями, — это проблема «виртуальной собственности». Согласно многим пользовательским соглашениям, виртуальные объекты представляют собой объект интеллектуальных прав, который участник виртуального мира использует на основании неисключительной лицензии. Данный подход представляется разумным в свете действующих норм права интеллектуальной собственности, однако он может вступать в противоречие с экономической основой отношений. Виртуальные предметы все чаще становятся предметом сделок, по своему смыслу представляющих собой сделки купли-продажи, а не уступки прав из лицензионного договора.

³¹ См.: *Castronova E. The Right to Play // New York Law School Law Review. Vol. 49. 2004, No. 1. P. 185–210.* Электронная версия статьи доступна в онлайн-репозитории "Social Science Research Network" по адресу: http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=733486 (08.02.2013).

Этими проблемами виртуальное право не исчерпывается, поскольку через виртуальные миры преломляется весь спектр проблем интернет-права. Но, более того, те из них, которым присуще качество виртуальной социальной реальности, могут представлять интерес не только для отраслевых юридических наук, но и для теории и социологии права, выступая в качестве моделей реальных отношений или, возможно, пространства для социального эксперимента.

Примечательно, что интерес к проблемам виртуального права растет и находит свое отражение в различных профессиональных ассоциациях юристов. Так, например, секция по праву науки и технологии Американской ассоциации адвокатов включает в себя комитет по виртуальным мирам и многопользовательским онлайн-играм.³² И если развитие информационно-коммуникационных технологий и индустрии электронных развлечений продолжится в нынешнем направлении, а оснований полагать обратное мало, актуальность изучения проблем виртуального права будет только расти.

³² См.: Section for Science and Technology Law: Virtual Worlds and Multi-user Online Games Committee // American Bar Association Website. <http://apps.americanbar.org/dch/committee.cfm?com=ST252000> (18.01.2013).