

ВИРТУАЛЬНЫЕ МИРЫ, РЕАЛЬНЫЕ ПРОБЛЕМЫ

Б. Т. ДЮРАНСКЕ*, Ш. Ф. КЕЙН**

В статье представлены основные юридические аспекты правовых отношений, связанных с участием в виртуальных мирах — моделируемых компьютерными средствами пространства, обеспечивающих взаимодействие между пользователями. Дается краткий обзор современного состояния виртуальных миров и анализируются конкретные юридические проблемы. Одна из главных — проблема реального оборота виртуальных ценностей («виртуальной собственности»): авторы рассматривают возможность применения правовых норм реального мира к виртуальным отношениям, а также вопросы лицензионных соглашений с конечными пользователями. Особое внимание в статье уделено проблеме защиты авторских, а также иных интеллектуальных прав (права на товарные знаки, патенты) и правовых аспектов коммерческой тайны в связи с виртуальными мирами. Затронута и проблема сохранности прав пользователей на объекты виртуальных миров. В статье содержатся ссылки на значимые акты американских судов по вопросам виртуального права.

* Бенджамин Т. Дюранске (Benjamin T. Duranske) — адвокат штата Калифорния, США, юрист компании FacebookPayments, Inc., член комитета по виртуальным мирам и многопользовательским играм секции по праву науки и технологии Американской ассоциации адвокатов, автор книги *Virtual Law. Navigating Legal Landscape of Virtual Worlds* (Chicago: ABA Publishing, 2008).

Benjamin T. Duranske is an attorney in state California, USA, in-house attorney at Facebook Payments, Inc., a member of the Virtual Worlds and Multiuser Online Games Committee of the ABA's Section of Science & Technology Law, and the author of *Virtual Law: Navigating the Legal Landscape of Virtual Worlds* (Chicago: ABA Publishing, 2008).

E-mail: bduranske@fb.com

** Шон Ф. Кейн (Sean F. Kane) — юрист практики интеллектуальной собственности международной юридической фирмы Pillsbury Winthrop Shaw Pittman LLP, член комитета по виртуальным мирам и многопользовательским играм секции по праву науки и технологии и председатель комитета по компьютерным играм и виртуальным мирам секции по праву интеллектуальной собственности Американской ассоциации адвокатов.

Sean F. Kane is an attorney of the Intellectual Property Practice Group of the international law firm Pillsbury Winthrop Shaw Pittman LLP, a member of the Virtual Worlds and Multiuser Online Games Committee of the ABA's Section of Science & Technology Law, as well as chair of the Computer Games and Virtual Worlds Committee of the ABA's Section of Intellectual Property Law.

E-mail: sean.kane@pillsburylaw.com

© Б. Т. Дюранске, Ш. Ф. Кейн, Американская ассоциация адвокатов, 2008

Перевод с англ. В. В. Архипова.

© В. В. Архипов (пер.), 2013

E-mail: vladislav.arkhipov@gmail.com

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА: Интернет, виртуальное право, виртуальные миры, интеллектуальная собственность.

DURANSKE B.T., KANE S. F. VIRTUAL WORLDS, REAL ISSUES

The authors present the main legal aspects of legal relations deriving from participation in virtual worlds — computer emulated spaces which provide the interaction between users. After a short review of the modern state of the virtual worlds, the authors consider specific legal issues. One of the main issues is the problem of a real turnover of virtual values (“virtual property”). Within the context of this problem the authors highlight the possibility of applying real world legal rules to virtual relations. Drawing the difference between “open” and “closed” virtual worlds which, respectively, allow for and do not allow for user-created content, the authors consider the problems of an end-user license agreement and copyright law. Specific attention is given to the problem of protection of copyright and other intellectual property rights (trademarks, patents), as well as the legal aspects of a commercial secret in connection with the virtual worlds. The authors also consider the problem of whether users keep their right to a virtual object or not. The article contains references to important U.S. court acts on the issues of virtual law.

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

Современные виртуальные миры, которые также иногда называют цифровыми или синтетическими мирами либо трехмерными сетевыми средами, развились из ролевых игр, в основе которых лежит обычный текст, таких как, например, *Dungeons and Dragons*. Прототипы современных «массовых многопользовательских ролевых онлайн-игр» (ММО¹) были созданы в конце 1970-х — начале 1980-х годов, когда разные люди (например, Ричард А. Бартл, один из создателей *MUD*² — первого многопользовательского «подземелья») перенесли ролевые игры в Сеть. Слова, вводимые в командную строку, позволяли игрокам, находящимся в Сети, разыгрывать различные вымышленные сцены без необходимости быть рядом друг

¹ Аббревиатура ММО раскрывается как «*Massive Multiplayer Online*» («массовые многопользовательские онлайн [игры]»). Полный вариант аббревиатуры, обозначающей «массовые многопользовательские ролевые онлайн-игры» — *MMORPG*, т. е. «*Massive Multiplayer Online Role Playing Games*». В российской литературе, вероятно, в том числе и по причине того, что данный феномен только становится предметом научных исследований, устоявшегося терминологического аналога пока не сформировалось. В некоторых вариантах раскрытия аббревиатуры вместо слова «*multiplayer*» (букв. «включающий множество игроков») используется слово «*multiuser*» (букв. «многопользовательский»). «*Dungeons and Dragons*» — исторически первая из коммерчески успешных настольных ролевых игр, принцип которых заключается в том, что игроки с учетом формализованных правил и «в реальном времени» отыгрывают роли вымышленных персонажей в соответствии с описаниями игровых обстоятельств, сообщаемыми ведущим. Популярность данной игры в США и странах западной Европы сделала ее узнаваемым феноменом массовой культуры для широкой публики. Часть компьютерных ролевых игр прямо или косвенно заимствуют принципы данной игры (Прим. пер.).

² Аббревиатура *MUD* раскрывается как «*Multi-User Dungeon*». Исторически, сюжетный штамп многих игр данной формы и жанра включал и включает путешествие одного или нескольких персонажей игры буквально в подземелье в поисках каких-либо игровых приключений. В настоящее время аббревиатура *MUD* закрепились за текстовыми ролевыми онлайн-играми, преимущественно не использующими графические средства и, с точки зрения технологии, основанными на сетевом протоколе *TELNET* (Прим. пер.).

с другом, чего требовали первые письменные и устные формы ролевых игр. По мере развития онлайн-технологий развивались и интерактивные игры: они становились сложнее и полнее, текстовые элементы дополнялись графикой. В 1990-х годах начали формироваться современные принципы многопользовательских ролевых онлайн-игр, включавшие социальный интерактивный компонент в реальном времени — нечто, чего не могли предложить однопользовательские игры. В нынешних играх физическое пространство и ландшафт имитируются в виртуальной среде, однако социальное взаимодействие по большей части реально, поскольку виртуальные персонажи, или «аватары», виртуального мира в основном контролируются реальным человеком, а не заданным компьютерным кодом.

Первые виртуальные миры создавались частными игровыми компаниями для своих подписчиков и полностью контролировались дизайнерами (так называемыми «игровыми демиургами»)³ посредством всеохватывающих лицензионных соглашений с конечными пользователями.⁴ Данные соглашения устанавливали права и обязанности игроков конкретного виртуального мира. Как мы увидим далее, по мере возникновения новых ролевых онлайн-игр некоторые из таких лицензионных соглашений становятся менее всеохватывающими, а игроки получают больший объем прав, чем ранее, что порождает ряд чрезвычайно интересных проблем, относящихся как к праву интеллектуальной собственности, так и к иным правовым институтам.

В последние годы число подписчиков онлайн-игр стремительно выросло. По некоторым оценкам, ежедневно по всему миру в различные виртуальные миры заходит до 100 млн человек.⁵ В качестве примера можно привести следующие виртуальные миры: *The Sims*, *Second Life*, *Entropia Universe*, *Hi Pi Hi*, *Kaneva*, *Gaia Online*, *City of Heroes*, *There.com*, *World of Warcraft* и *Everquest*. Художественная основа для этих и многих других виртуальных миров может варьироваться от псевдотолкиеновской, средневековой в стиле короля Артура или эротической вплоть до более реалистичной, отражающей современный каждодневный опыт. Но их объединяет то, что они были задуманы и запрограммированы в целях поощрения социального взаимодействия между различными игроками. Ощущение того, что виртуальный мир представляет собой динамическое реальное место, усиливается благодаря внедрению и использованию разработчиками физических законов реального мира в целях создания трехмерного пространства, которое не прекращает существовать и развиваться вне зависимости от того, находится ли отдельный пользователь в игре или нет. Подавляющее большинство игроков проводит в игре достаточно много времени. В действительности, по некоторым данным, от 20 до 30 миллионов участников виртуальных миров настолько погружены в них, что уделяют больше времени цифровому сообществу, нежели своей работе или иным видам деятельности, относящимся к реальному миру.⁶ Гражданин Южной Кореи, уволившийся с работы, чтобы больше играть, скончался 6 августа 2005 г. от остановки сердца вследствие истощения, наступившего после

³ Noveck B. S. The State of Play // New York Law School Law Review. 2004. Vol. 49. P. 2.

⁴ Букв. «End User License Agreement» или сокращенно EULA (Прим. пер.).

⁵ Barboza D. Ogre to Slay, Outsource It to Chinese // New York Times. 2005. Dec. 9. <http://nytimes.com/2005/12/09/technology/09gaming.html> (2013. 28 янв.).

⁶ Noveck B. S. The State of Play.

50 часов практически непрерывной (не считая посещений уборной и кратких перерывов на сон) игры в многопользовательский боевой симулятор.⁷

Граждане США составляют примерно половину подписчиков виртуальных миров. Значительная часть второй половины — жители азиатских стран. В действительности различные источники свидетельствуют о том, что от 10 до 40 % населения Южной Кореи с той или иной периодичностью играют в онлайн-игры.⁸ Пользователи работают, играют и взаимодействуют с другими индивидами со всего света без необходимости даже покидать место нахождения своих компьютеров. Скорее всего, информация именно такого рода сподвигла distinguished Ричарда Познера выступить с заявлением о том, что ученым-юристам стоит изучать вопросы, связанные с видеоиграми. Любопытно, что в декабре 2006 г. судья Познер выступил с речью в *Second Life*,⁹ представленной через его аватара.^{10,11}

ВИРТУАЛЬНАЯ ЭКОНОМИКА

Большинство онлайн-игр не предусматривают очевидной возможности выиграть или проиграть.¹² Данные игры создаются таким образом, чтобы дать возможность игрокам развивать собственные аватары в виртуальном сообществе посредством зарабатывания виртуальной валюты и улучшения навыков, что может быть названо «повышением уровня», делающего каждого персонажа более могущественным. В виртуальном мире может быть приобретена или создана собственность, как движимая, так

⁷ S. Korean Dies after Games Session // BBC News, 2005. Aug. 10. <http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/4137782.stm> (2013. 28 янв.).

⁸ Brooke J. South Koreans React to Video Games' Depictions of North Koreans // New York Times. 2005. Dec. 7. <http://nytimes.com/2005/12/07/arts/07game.html> (2013. 28 янв.).

⁹ «*Second Life*» (букв. «Вторая жизнь») — созданный в 2003 г. и в целом не теряющий популярности по сей день виртуальный мир, значительная часть которого создается самими пользователями. Более подробно см.: *Second Life*, Linden Lab Website. <http://lindenlab.com/products/second-life> (2013. 28 янв.). В современной западной науке главным образом данный виртуальный мир нередко рассматривается как модель реального мира, на основе которой целесообразно изучать поведение людей, закономерности социального взаимодействия и т. п. См., напр.: Bloomfield R. Worlds For Study: Invitation. Virtual Worlds for Studying Real World Business (and Law, and Politics, and Sociology, and...) // Social Science Research Network (SSRN). http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=988984 (2013. 28 янв.).

¹⁰ Термин «аватара» (англ. «*avatar*») часто используется для обозначения виртуального персонажа, посредством которого игрок (пользователь) действует в виртуальном мире, или, в более широком смысле, для обозначения любого небольшого изображения, которое используется для идентификации пользователя на различных ресурсах, не только в виртуальных мирах — на интернет-форумах, в интернет-чатах и т. п. Данный термин заимствован из философии индуизма, в которой он означает воплощение бога в материальном мире. Таким образом, в данном случае используется смысловая аналогия, поскольку аватара в «компьютерном» смысле — это воплощение реального человека в виртуальном мире (*Прим. пер.*).

¹¹ Pearl off R. Judge Posner Takes Book Tour to Virtual World // CNN-Money.com. 2006. Dec. 9. <http://money.cnn.com/blogs/legalpad/2006/12/judge-posner-takes-book-tour-09.html> (2013. 28 янв.).

¹² Во многих правовых системах, в том числе и в российской, факт наличия или отсутствия возможности выиграть или проиграть может иметь юридическое значение для онлайн-игры, включающей в себя элемент риска и предусматривающей возможность внесения «реальных» денежных средств на игровую счет, поскольку тогда компьютерная игра одновременно, при прочих равных условиях, будет подпадать под определение азартных игр (*Прим. пер.*).

и недвижимая, которая используется аватарами. Как следствие, общество виртуального мира действует примерно так, как и настоящее.¹³ Между тем, поскольку отдельные игроки не желают затрачивать время и усилия, необходимые для того, чтобы создать персонажа и достичь того уровня благосостояния и того статуса, которые требуют сотен часов игрового времени, формируется вторичный рынок для удовлетворения их потребностей. Многие игроки начали продавать свои цифровые товары, собственность или аватары за реальные деньги на *IGE*, *eBay* и других аналогичных интернет-сайтах электронной коммерции. В отдельных случаях такие предметы продаются за значительные суммы, что показал опыт *Project Entropia*, когда виртуальный остров был продан за 30 000 долларов США,¹⁴ *Second Life*, когда виртуальное представительство Амстердама было продано за 50 000 долларов США,¹⁵ и, снова *Project Entropia*, когда виртуальная космическая станция была продана за 100 000 долларов США.¹⁶ Отдельные исследования показали, что только в прошлом (2007. — Прим. пер.) году оборот данного вторичного рынка составил примерно один миллиард долларов США.¹⁷ При этом значительна стоимость интеллектуальной собственности, существующей в рамках данных виртуальных миров и не предлагаемой к продаже. Более того, эта стоимость растет. Тем, кто сомневается в ценности цифровой собственности в сети, имеет смысл обратить внимание на тот факт, что в реальности средства большинства игроков существуют не в форме твердой валюты, а в цифровой форме, на серверах банков, брокерских компаний или иных финансовых институтов. Учитывая это, к концепции виртуального богатства перейти не сложно.

Несколько лет назад *BBC* опубликовала статью под заголовком «Виртуальное королевство богаче, чем Болгария».¹⁸ Основой для этой статьи послужил тот факт, что валовой внутренний продукт на душу населения аватар сервера игры *Everquest* был больше, чем средний доход граждан отдельных восточноевропейских стран. Данное обстоятельство было замечено виртуальными предпринимателями, которые делали попытки заработать на этом различными путями, включая создание цифровых «потогонных цехов», где работники из стран третьего мира круглые сутки играли в онлайн-игры, приобретая и создавая виртуальные аватары, собственность и товары, которые впоследствии могли быть проданы за реальные деньги.

¹³ В определенном смысле качество некоторых виртуальных миров может быть описано термином «виртуальная социальная реальность» по аналогии с термином «социальная реальность», как он применяется в работе П. Бергера и Т. Лукмана «Социальное конструирование реальности». Подробнее см.: *Arkhipov V. Virtual Worlds in Legal Studies: an Inquiry into the Subject of Research // Social Science Research Network (SSRN). <http://ssrn.com/abstract=2117762> (2013. 28 янв.) (Прим. пер.)*.

¹⁴ *Smith M. Selling Your Loot: When Virtual Worlds Meet Real Cash // Warcry Network Website. 2005. Feb. 2. <http://warcry.com/news/view/42466-Ashérons-Call-Selling-Your-Loot-When-Virtual-Worlds-Meet-Real-Cash> (2013. 28 янв.)*.

¹⁵ *Lynn R. Stroker Serpentine, Second Life's Porn Mogul, Speaks // Wired. 2007. Mar. 30. http://wired.com/culture/lifestyle/commentary/sexdrive/2007/03/sex_drive0330 (2013. 28 янв.)*.

¹⁶ *Gamer Buys Virtual Space Station // BBC News. 2005. Oct. 25. <http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/4374610.stm> (2013. 28 янв.)*.

¹⁷ *Wu S. Virtual Goods: The Next Big Business Model // Tech-Crunch.com. 2007. June 2. <http://techcrunch.com/2007/06/20/virtual-goods-the-next-big-business-model/> (2013. 28 янв.)*.

¹⁸ *Luchtawicz A. Virtual Kingdom Richer than Bulgaria // BBC News. 2002. Mar. 29. <http://news.bbc.co.uk/2/hi/science/nature/1899420.stm> (2013. 28 янв.)*.

Легальность такой деятельности была оспорена в деле *Antonio Hernandez, Individually and on behalf of all lothers similarly situated v. Internet Gaming Entertainment and IGE U.S. LLC*,¹⁹ инициированном по иску, заявленному как коллективный иск, в Окружном суде США по Южному округу Флориды. В иске была представлена аргументация тому, что *IGE* и другие «золотые фермеры»²⁰ действуют в противоречии с условиями лицензионного соглашения с конечным пользователем и правилами использования²¹ игры *World of Warcraft*, которыми установлено, что пользователь не имеет права продавать предметы за реальные деньги вне виртуального мира. Истец утверждает, что *IGE* продала виртуальное золото за миллионы долларов; что количество золота, выставленного к продаже, таково, что создает ощутимый экономический вред для так называемых «честных игроков», поскольку снижает ценность их валюты и их усилий, что оно снижает количество виртуальных товаров, доступных для честных игроков, и ставит их персонажей в невыгодные условия, поскольку они не готовы приобретать ценные предметы через систему «фермерства».

Другие физические лица и компании создали то, что может быть расценено как уважаемый виртуальный бизнес, — они предлагают виртуальному сообществу товары или услуги в обмен на оплату цифровой валютой. Отдельные примеры наиболее популярных и успешных деловых инициатив включают дизайнеров одежды для аватар, а также комплексы развлечений для последних. Предлагается все что угодно — от азартных игр и виртуальных прыжков с парашютом до виртуального секса. Один из виртуальных дизайнеров одежды даже получил предложение выступить со своими разработками на итальянском модном показе. Впоследствии, однако, дизайнер связался с организатором показа и сообщил о том, что его появление невозможно, поскольку результаты его работы были предназначены исключительно для виртуальной одежды. Из таких скромных начинаний бизнес виртуального мира развился в область, в которой сейчас представлены такие компании — «голубые фишки», как *IBM*,²² *General*

¹⁹ Case No. 07-21403-Civ-Cohn/Snow (S.D. Fla. Aug. 29, 2007). <http://ru.scribd.com/doc/2729747/Hernandez-v-Internet-Gaming-Entertainment-Ltd-et-al-Document-No-8> (2013. 28 янв.).

²⁰ Термин «золотой фермер» или, буквально, «фермер золота» (англ. «*gold farmer*») закрепился в интернет-сообществе для обозначения игроков многопользовательской ролевой онлайн-игры, систематически занимающихся «зарабатыванием» виртуальной валюты, как правило, для перепродажи другим игрокам за реальные деньги. В некоторых случаях, как следует из практики применения условий пользовательских соглашений и правил использования различных игр, «золотые фермеры» приобретают игровую валюту в результате получения несанкционированного доступа («взлома») учетной записи других игроков, что, очевидно, может повлечь за собой дополнительные «реальные» юридические последствия (*Прим. пер.*).

²¹ Компании, создающие и поддерживающие виртуальные миры и многопользовательские ролевые онлайн-игры, как правило, предоставляют доступ к своим продуктам после того, как пользователь в цифровой форме выразит согласие на присоединение к одному или нескольким соглашениям, в число которых могут входить лицензионные соглашения с конечным пользователем, определяющие условия использования виртуального мира (игры) как интеллектуальной собственности, а также правила пользования, которые устанавливают требования к поведению пользователей (игроков) в виртуальном пространстве (*Прим. пер.*).

²² *Kremen L.* A Second Life for Big Business // *Technology Review*. 2007. Jan. 5. <http://technologyreview.com/news/407112/a-second-life-for-big-business/?a=f> (2013. 28 янв.).

Motors,²³ *Toyota*,²⁴ *CBS*,²⁵ *Dell*,²⁶ *Cisco Systems*²⁷ и *Sun Microsystems*.²⁸ Кроме того, свои товары и услуги предлагают виртуальному сообществу компании *American Apparel*,²⁹ *Reebok*³⁰ и *Star wood Hotels*.³¹ Виртуальные сделки с их участием были освещены *Reuters Group* в ходе работы ее бюро виртуальных новостей.³²

Как уже отмечалось, некоторые люди играют в игры не для того, чтобы насладиться их виртуальными возможностями. Их цель — зарабатывать деньги в реальном мире. В прошлом отдельные игроки и виртуальные компании могли перевести свой виртуальный заработок в реальные деньги посредством интернет-сайтов, подобных *www.GamingOpenMarket.com*, который допускал арбитражные сделки с виртуальными деньгами и конвертацию цифровой валюты в доллары США по рыночным ставкам, точно так же как и в случае с международным обменом валюты (на момент данной публикации этот сайт уже не действовал).³³ При этом отдельные виртуальные миры, например, *Second Life*, сами допускают виртуальные валютные операции.³⁴ Более того, интернет-сайты наподобие *www.ige.com* позволяют игрокам торговать виртуальными товарами и валютой за реальные деньги.³⁵ Основная проблема, которая связана с такими сайтами, заключается в том, что на них осуществляется торговля виртуальными товарами, как правило, запрещенная условиями лицензионных соглашений с конечными пользователями соответствующих игр. Но в то время как правовой статус отдельных сайтов, подобных *www.ige.com*, как было указано выше, проходит проверку в суде, были созданы другие сайты, восполняющие пробел. Недавний запуск сайта *www.livegamer.com* обошел вопрос о том,

²³ *Valdes-Dapena*. Real Cars Drive into Second Life // CNN-Money.com. 2006. Nov. 18. http://edition.cnn.com/2006/AUTOS/11/17/2nd_life_cars/index.html (2013. 28 янв.).

²⁴ Au W.J. Adidas, Toyota come to Second Life // Internet Archive Wayback Machine. 2006. Aug. 20. <http://web.archive.org/web/20061115063723/http://gigaom.com/2006/08/20/adidas-toyota-come-to-second-life/> (2013. 28 янв.).

²⁵ *Canary Krisserin*. CBS Makes Second Life Partnership // iMedia Connection. 2007. Feb. 26. <http://imediacconnection.com/news/13844.asp> (2013. 28 янв.).

²⁶ *Del Conte N.* Dell to Sell PCs on Second Life // PCMag.com, 2006, Nov. 14. Available at: <http://pcmag.com/article2/0,2817,2059014,00.asp> (2013. 28 янв.).

²⁷ *Kremen*. Second Life for Big Business.

²⁸ *Kharif O.* Big Media Gets a Second Life // Business Week. 2006. Oct. 17. <http://businessweek.com/stories/2006-10-17/big-media-gets-a-second-lifebusinessweek-business-news-stock-market-and-financial-advice> (2013. 28 янв.).

²⁹ *Girard N.* Apparel Brand Gets «Second Life» // CNETNews.com. 2006. June 16. http://news.cnet.com/8301-10784_3-6084908-7.html (2013. 28 янв.).

³⁰ *Siklos R.* A Virtual World But Real Money // New York Times. 2006. Oct. 19. http://nytimes.com/2006/10/19/technology/19virtual.html?partner=rssnyt&emc=rss&_r=0 (2013. 28 янв.).

³¹ Linden Lab Website. <http://lindenlab.com/press/factsheets/brands> (данная ссылка на интернет-источник, указанная авторами, на момент публикации перевода не функционирует. — Прим. пер.).

³² *Terdiman D.* Newsmaker: Reuters' «Second Life» Reporter Talks Shop // CNET-News.com 2006. Oct. 26. http://news.cnet.com/Reuters-Second-Life-reporter-talks-shop/2008-1043_3-6129335.html (28 янв. 2013).

³³ На данный момент (2013. 28 янв.) по указанному адресу размещен сайт, посвященный виртуальным казино и не имеющий отношения к рассматриваемому предмету (Прим. пер.).

³⁴ *Sastry A.* Security in Virtual Worlds: Blurring the Borders // Tech News World. 2007. Sept. 19. <http://technewsworld.com/story/59399.html> (2013. 28 янв.).

³⁵ IGE Website. <http://ige.com/> (2013. 28 янв.).

противоречит ли оборот виртуальной собственности условиям лицензионного соглашения с конечным пользователем. Причиной тому послужил тот факт, что *Live Gamer* сотрудничает с компаниями, разрабатывающими виртуальные миры, такими как *Sony*, *Go Pets*, *Acclaim* и др., для того чтобы предложить надежную систему продажи виртуальных предметов из их игр. Поскольку *Live Gamer* поддерживает сделки только с предметами, относящимися к виртуальным мирам, в отношении которых им была получена лицензия, не возникает вопроса об объеме их прав.

ПРАВО РЕАЛЬНОГО МИРА В ВИРТУАЛЬНОМ ПРОСТРАНСТВЕ

Поскольку все виды интеллектуальной собственности имеют стоимость в реальном мире, которая конвертируется достаточно легко, возникает вопрос о том, какой юридический стандарт применим к виртуальному миру. Возрастающая коммерциализация виртуального мира неминуемо приведет к тому, что к нему будут применяться реальные правовые нормы, поскольку у игроков появится стремление защитить свои ценные интеллектуальные активы. Если находящиеся в обороте виртуальная валюта и товары имеют стоимость, определяемую по законам реального мира, разве не было бы логичным, что на одном из этапов суды и государство вмешаются, чтобы защитить и урегулировать цифровые активы? Недавно Конгресс объявил о намерении исследовать вопрос о том, подлежит ли виртуальная собственность налогообложению.³⁶ На момент публикации не известно о результате такой деятельности. Ответ на этот и на другие вопросы потенциально зависит от того, допускается ли игрокам иметь право, аналогичное праву собственности в отношении предметов, приобретенных или созданных в виртуальном мире. Отдельные сторонники такого вида собственности утверждают, что, если автор будет обладать таким правом, это будет способствовать его творчеству, а ведь именно творчество были призваны защитить первые законы в области охраны авторских прав. Другие же считают, что судебное вмешательство в определение вопроса о том, кому принадлежит виртуальная «костедробительная булава»,³⁷ — это напрасная трата ценного времени суда.

Хотя суды США пока еще не установили стандарт для урегулирования отношений в области виртуальной собственности, несколько недавних судебных дел можно расценивать как первые шаги в этом направлении. Первое из таких дел было инициировано в отношении создателя *Second Life* — компании *Linden Lab* и связано с неудавшейся сделкой, предметом которой была виртуальная собственность. Речь идет о деле *Marc Bragg v. Linden Research, Inc.*,³⁸ рассматривавшемся в Окружном суде США Восточного округа Пенсильвании. С самого начала казалось, что именно это дело станет первым, в котором будут определены вопросы, окружающие виртуальную собственность. Хотя факты этого дела были, с точки зрения сторон, спорными, само оно имеет прецедентное значение в отношении виртуальных миров, по крайней мере в той части, которая предшествует

³⁶ *Press Release*, Congress of the U.S. Joint Economic Commission, *Virtual Economies Need Clarification, Not More Taxes* // U.S. Congress Joint Economic Committee. 2006. Oct. 17. http://jec.senate.gov/republicans/public/?a=Files.Serve&File_id=08e6fa84-ee4f-4267-9f47-ad0ad33a072d (2013. 28 янв.) (Прим. пер.).

³⁷ В данном случае авторы, вероятно, обыгрывают сложившиеся в многопользовательских ролевых онлайн-играх жанра «фэнтези» клише наименований предметов (Прим. пер.).

³⁸ CaseNo. 06-4925 (E.D. Pa. 2007). <http://cyberlaw.stanford.edu/files/blogs/Bragg%20v.%20Lindern%20research.doc> (2013. 28 янв.).

заключению мирового соглашения 4 октября 2007 г. Иные дела, связанные с виртуальными мирами и ранее рассмотренные в американских судах, были прекращены мировым соглашением или отзывом иска до создания каких-либо прецедентных правил. Вместе с тем, есть и отдельные международные дела, в которых было установлено, что физические лица обладают правами в отношении виртуальной собственности. Например, в 2003 г. китайский суд постановил, что разработчик игр должен обеспечить компенсацию игроку после того, как аккаунт последнего был взломан хакером, укравшим виртуальную валюту и собственность игрока.

ЛИЦЕНЗИОННЫЕ СОГЛАШЕНИЯ С КОНЕЧНЫМ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕМ И ЗАКРЫТЫЙ МИР

Каждая игра, представляющая собой виртуальный мир, предполагает наличие лицензионного соглашения с конечным пользователем, которое должно быть «подписано» игроком, желающим принять участие в игре.³⁹ Содержащиеся в таком соглашении правила создаются игровыми компаниями и их юристами для того, чтобы контролировать и ограничивать анти-социальное поведение самих игроков. Принимая условия лицензионного соглашения с конечным пользователем, игроки могут отказаться от значительного объема принадлежащих им прав. Такие соглашения для виртуального мира имеют значение правовой системы и создают «закрытый мир». Закрытый мир подразумевает отделение от реального мира мира виртуального как игрового пространства, которое не подлежит регулированию со стороны законов или иных предписаний реального мира. Если игрок не соблюдает обязательства, связанные с закрытым статусом мира, «игровые демиурги» могут закрыть его учетную запись, что можно рассматривать как аналог смертной казни, только в отношении аватары. Именно с этим обстоятельством и было связано дело *Marc Bragg v. Linden Research, Inc.* В данном деле также была поставлена под сомнение теория о том, что лицензионное соглашение с конечным пользователем может контролировать буквально все. Компания *Linden Research Inc.*, известная также как *Linden Lab*, заняла позицию, согласно которой лицензионное соглашение с конечным пользователем делало невозможным удовлетворение требований истца, поскольку аккаунт пользователя представляет собой собственность *Linden Lab* и находится в его полном распоряжении, включая возможность прекратить этот аккаунт без причины и без предоставления игроку компенсации. К сожалению, эта позиция кажется не соответствующей широко распространенным самой *Linden Lab* заявлениям о том, что «резиденты» *Second Life* обладают всеми интеллектуальными правами в отношении интеллектуальной собственности, создаваемой ими в данном виртуальном мире.⁴⁰ В конечном счете, для *Linden Lab* было, вероятно, сложно обосновать, что защита «закрытого мира» должна применяться к созданной ею открытой системе. Позиция судьи, выраженная письменно в определении, вынесенном в отношении ходатайства о прекращении дела, заключалась в том, что третейская (арбитражная) оговорка, содержащаяся

³⁹ *Gimmelman J.* State of Play II Primers // Institute for Information Law and Policy, New York Law School, and Information Society Project, Yale Law School. 2004. Vol. 4. http://works.bepress.com/cgi/viewcontent.cgi?article=1009&context=james_grimmelman (2013. 28 янв.).

⁴⁰ *Fitzgerald M.* How I did It: Philip Rosedale, CEO, Linden Lab // Inc. Magazine. 2007. Feb. <http://inc.com/magazine/20070201/hidi-rosedale.html> (2013. 28 янв.) (Прим. пер.).

в лицензионном соглашении с конечным пользователем *Second Life*, была неопределенной и не могла служить основанием для ходатайства о прекращении дела.⁴¹ Образно говоря, первый выстрел, произведенный судом, вполне может оставить трещину на броне лицензионных соглашений с конечным пользователем, а также поставить под сомнение действительность и некоторых других общих условий.

Согласно общим условиям лицензионного соглашения с конечным пользователем закрытого мира, частная собственность в данном контексте в принципе лишена смысла, поскольку полноправными собственниками виртуального мира являются его разработчики.⁴² У закрытых миров, как правило, есть одна общая особенность: весь мир создается разработчиком, тогда как игроки ограничены в том, что они могут создавать, если они могут что-либо создавать в принципе. Игроки закрытых миров могут только выбирать аватары из числа предлагаемых и в заданных пределах их изменять (опять же с использованием только тех возможностей, которые им предлагаются), а общаться между собой они могут также только заранее заданными средствами. Другие закрытые миры предоставляют дополнительную свободу или варианты выбора, связанного с творчеством пользователей, но это ограничено жесткими условиями. Лицензионные соглашения закрытых миров, как правило, содержат формулировки, аналогичные приведенным и устанавливающие, что гейм-дизайнерам принадлежит в этом мире все, а пользователь обладает лишь неисключительной и отзываемой лицензией, необходимой для игры. Более того, для тех случаев, когда игрок может создать какой-либо виртуальный предмет, имеющий реальную ценность, являющийся охраноспособным или предполагающий иные связанные с этим права, лицензионные соглашения с конечным пользователем прямо предусматривают, что все такие права передаются гейм-дизайнеру. При этом отдельные положения прямо разрешают вопрос о собственности всего контента, созданного посредством использования игры или движка виртуального мира. Такие миры и следует признавать закрытыми, потому что граница между реальным и виртуальным миром четко определена лицензионным соглашением с конечным пользователем.⁴³ В большей части таких соглашений отражена твердая позиция, согласно которой любая нематериальная собственность или артефакты игрового мира принадлежат дизайнеру, а не игрокам.⁴⁴ Таким образом, если компьютерный код позволяет пользователям красть собственность других аватар или «убивать» последних, а они не принадлежат игрокам, нарушаются ли какие-либо нормы права о собственности? В большинстве случаев гейм-дизайнеры настаивают на той интерпретации, по которой положения лицензионных соглашений с конечным пользователем обязательны.

Гейм-дизайнеры стремятся ограничить государственное вмешательство в онлайн-овые и консольные виртуальные миры, заостряя внимание на лицензионных соглашениях с конечным пользователем на уровне профессиональных ассоциаций, таких как, например, Международная ассоциация разработчиков игр (*International Game Developers Association, IGDA*). —

⁴¹ Case No. 06-4925, Memorandum by Hon. Eduardo C. Robreno. 2007. May 30. http://pub.bna.com/eclr/064925_053007.pdf (2013. 28 янв.).

⁴² Ibid. P. 8.

⁴³ *Castronova E.* The Right to Play // *The State of Play Law, Games and Virtual Worlds*. New York, 2006.

⁴⁴ *Gimmelman J.* State of Play II Primers. P. 8.

Прим. пер.).⁴⁵ Следуя их подходу, если передать контроль над виртуальной собственностью гейм-дизайнерам и определить это в лицензионных соглашениях с конечным пользователем, тем самым будет исключена необходимость в разрешении вопросов о порядке применения законодательства и пределах государственного вмешательства в целях защиты прав игроков. Отдельные сторонники отсутствия права виртуальной собственности рассматривают лицензионные соглашения с конечным пользователем как панацею от всех сложностей, связанных с применением реальных законов к виртуальному миру. Поскольку такие соглашения определяют, что может, а что не может быть сделано, а также то, кому принадлежит виртуальная собственность, нет оснований не признавать их условия. В число прав, принадлежащих гейм-дизайнерам, большинство лицензионных соглашений с конечным пользователем относит право на свободу слова, закрепленное Первой поправкой. Подавляющее большинство соглашений позволяют гейм-дизайнерам ограничивать пределы высказываний в рамках их платформ, а также запрещать любые высказывания на религиозные, политические и иные темы, которые они сочтут спорными. В игре *The Sims Online* учетная запись одного из игроков была заблокирована за то, что он публиковал материалы в виртуальной газете *Alphaville Herald*, которые не понравились компании *Electronic Arts* — акционеру разработчика.

В позиции о том, что правила поведения должны иметь приоритет над правом реального мира, есть некоторая доля исторической оправданности. Людям известно, что в футболе, хоккее и иных спортивных играх есть неотъемлемый элемент риска. Суды при этом, как правило, считают, что данные игры окружает своего рода «магический круг», ограничивающий ответственность за нанесенную в ходе игры травму, если только стороны не действовали в нарушение игровых правил. Если правилами об ответственности был создан магический круг в отношении данных игр, то вполне вероятно, что лицензионные соглашения с конечным пользователем выполняют аналогичную функцию для правил виртуального мира. Пользователи должны согласиться с условиями лицензионного соглашения, пусть нередко и драконовскими, прежде чем они получают доступ к виртуальному миру. Таким образом, пользователи прямо и на основе соглашения допускают ограничение их «реальных» субъективных прав для того, чтобы зарегистрироваться в виртуальном мире и находиться в нем.

Если следовать данной теории, тогда из игровых отношений не может последовать никакое требование, связанное с виртуальным хищением, поджогом или убийством в тех случаях, когда эти игровые действия допускаются лицензионным соглашением с конечным пользователем. Вместе с тем, учитывая, что виртуальные предметы могут иметь реальную ценность, это кажется чрезвычайно слабым оправданием. В том же спорте, хотя и может считаться допустимой некоторая степень физического насилия, убийство не будет оправдано ни при каких обстоятельствах. Вне зависимости от того, запрещено убийство правилами игры в футбол или нет, ни один суд не займет позицию, допускающую, исходя из теории магического круга, убийство. Почему же тогда лицензионные соглашения с конечным пользователем должны иметь возможность декриминализовать те деяния, которые иначе были бы наказуемы, не устанавливая в отношении них запрета или просто указывая, что они являются частью игры? Гейм-дизайнерам сложно признать, что суды могут счесть достойными защиты права индивидуального игрока. Кража

⁴⁵ International Game Developers Association Website. <http://igda.org/> (2013. 28 янв.).

футбольного мяча во время игры сильно отличается от кражи предметов стоимостью в тысячи долларов в виртуальном мире, поскольку мяч игрокам вернуть легко, а виртуальная собственность может быть перепродана так, что она больше никогда не увидит своего первоначального собственника. Со своей верой в лицензионные соглашения с конечным пользователем демиурги виртуальных миров могут оказаться в незавидном положении, когда будут выноситься судебные решения, аналогичные тому, что уже известно китайской судебной системе.

ПРОТИВОСТОЯНИЕ ЗАКРЫТЫХ И ОТКРЫТЫХ МИРОВ

С другой стороны, «открытые миры» наподобие *Second Life* изначально создавались с расчетом на более открытую границу между реальным и виртуальным миром. Создание данных открытых миров значительно усложнило разрешение вопроса о правах и обязанностях в пользу лицензионных соглашений с конечным пользователем. В открытом мире, подобном *Second Life*, отдельные игроки получают определенные «реальные» субъективные права в отношении созданных ими в виртуальном мире объектов. Открытые миры больше напоминают изолированную среду (*sandbox*), в которой пользователи создают контент, нежели игры, имеющие определенную цель или конечный результат. В целом открытые миры допускают, чтобы пользователи участвовали в любой деятельности по своему усмотрению, и позволяют монетизировать результаты своего творчества в любой форме, приемлемой для рынка. Игроки рассматриваются как субъекты определенных интеллектуальных прав в отношении созданных ими виртуальных объектов, с которыми они могут, так сказать, делать все, что им заблагорассудится, как в виртуальном, так и в реальном мире.⁴⁶ На сегодняшний день в отдельных виртуальных мирах порядка 80 % контента создается самими пользователями.⁴⁷ В том случае, если тенденция делать виртуальные миры открытыми продолжится, то возникнет существенная потребность в урегулировании и защите соответствующих интеллектуальных прав. Более того, в таких виртуальных мирах процветают индивидуальные предприниматели и коммерческие юридические лица, однако в них они не подчинены обязательствам и требованиям реального мира. Поскольку в виртуальном мире посредством аватаров или иного вида виртуальной репрезентации представлены реальные люди, можно поставить вопрос о том, что их действия имеют значение и для реального мира. Вероятно, эта позиция и стала бы предметом рассмотрения в деле *Eros LLC v. John Doe*,⁴⁸ если бы не было вынесено решение в пользу истца по причине неявки ответчика. Раз право допускает электронную подпись, почему нельзя считать, что действия виртуального *alter ego* не имеют юридических последствий?

ВИРТУАЛЬНЫЕ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЕ ПРАВА

У юриста может возникнуть много вопросов, если он взглянет на область пересечения интеллектуальной собственности и виртуальных миров. Разумеется, в основных статьях на тему виртуальных миров неминуемо

⁴⁶ Fitzgerald M. How I did It: Philip Rosedale, CEO, Linden Lab. P. 29.

⁴⁷ Ondrejka C. Escaping the Gilded Cage, User-Created Content and Building the Metaverse // The State of Play Law, Games and Virtual Worlds. New York, 2006.

⁴⁸ Eros LLC v. John Doe, Case No. 2007cv01158 (M.D. Fla. 2007). <http://dockets.justia.com/docket/florida/flmdce/8:2007cv01158/202603/> (2013. 28 янв.).

возникает проблема тех пределов, в которых отдельные виртуальные пространства (в особенности виртуальный мир *Second Life*) допускают, чтобы пользователи получали интеллектуальные права в отношении создаваемых ими объектов. Хотя интеллектуальные права в отношении виртуальных объектов — вопрос непростой, у них общая основа с другими интеллектуальными правами, такими как авторское право, право на патент, на товарный знак и ноу-хау, каждое из которых лучше разработано современным правом.

Мало споров вызывает представление о том, что разработчик онлайн-игры или виртуального мира должен сохранять все интеллектуальные права в тот контент, который он создал. Чаще всего — это подавляющее большинство контента, поскольку он, создаваемый пользователем, представляет собой достаточно новое явление. Однако представляется, что с появлением *Second Life* и некоторых других многопользовательских игр и виртуальных миров, которые опираются на пользовательский контент, чтобы создать, собственно, игровой мир, взгляды на то, кто же должен обладать интеллектуальными правами, весьма вероятно, будут пересмотрены на практике.

ЗАЩИТА ПРАВ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ СОБСТВЕННОСТИ В ВИРТУАЛЬНОМ МИРЕ⁴⁹

Большая часть провайдеров виртуальных миров предоставляют тот или иной механизм для учета нарушений авторского права и права на товарные знаки. Как правило, защита авторских прав работает лучше, поскольку она позволяет использовать уведомительные процедуры, предусмотренные Актом об авторском праве в цифровую эпоху (*Digital Millenium Copyright Act, DMCA*. — *Прим. пер.*). Дизайнеры многопользовательских игр и виртуальных миров могут получить защиту как провайдеры интернет-услуг на основании Раздела 512 *DMCA*. Это положение о «безопасной гавани» было введено для того, чтобы обезопасить сервис-провайдеров от правонарушающей деятельности их пользователей. Например, *Linden Lab* устанавливает подробную процедуру направления сообщений о нарушении авторских прав, предусматривающую семь этапов направления уведомления и шесть отдельных этапов для направления встречного извещения.⁵⁰ Допустимы только письменные уведомления.⁵¹ Результаты рассмотрения таких уведомлений различаются в зависимости от способа направления провайдерам.⁵²

В случае с требованиями, вытекающими из нарушения прав на товарные знаки, аналогичного закона нет, поэтому провайдеры не предоставляют детальной процедуры защиты данной категории прав. Вместо этого большинство провайдеров призывают пользователей подавать уведомления как по сети, так и обычными способами. Даже в отсутствие формальной процедуры многие, по крайней мере, упоминают на своих интернет-сайтах, что предпринимают действия, направленные на борьбу

⁴⁹ Речь идет о ситуации, в которой правообладателем является один пользователь, а его авторские права нарушаются в виртуальном мире другим (*Прим. пер.*).

⁵⁰ *Second Life, DMCA: Digital Millenium Copyright Act*. <http://secondlife.com/corporate/dmca.php> (2013. 28 янв.).

⁵¹ *Ibid.*

⁵² *Vielle T. Our Heroes Are Dead* (Aug. 27, 2008). <http://alphavilleherald.com/2007/08/our-heros-are-d.html> (2013. 28 янв.).

с нарушениями (хотя не всегда понятно, каким образом им можно направить информацию о таких нарушениях).

В ситуации, если и предполагаемый нарушитель, и провайдер не намерены удалять нелегальный контент, у пользователей, обеспокоенных нарушением своих авторских прав и прав на товарные знаки, может возникнуть необходимость обратиться в суд. Уже рассматриваются отдельные дела, связанные с требованиями, вытекающими из нарушения авторских прав и прав на товарные знаки в виртуальных мирах. Более подробно они будут рассмотрены далее, в разделах, посвященных каждой из наиболее значимых областей, связанных с нарушением интеллектуальных прав в виртуальных мирах.

АВТОРСКОЕ ПРАВО И ВИРТУАЛЬНЫЕ МИРЫ

Виртуальные миры предоставляют огромные возможности для нарушителей авторских прав, и, разумеется, такие возможности не остаются нереализованными. Известные проблемы связаны с различными обстоятельствами. В одном случае резиденты создают объекты, здания, формы и текстуры аватар, одежду, звуки и прочее, используя охраняемые авторским правом материалы, в отношении которых они прав не имеют. Например, в *Second Life* есть целые области, представляющие миры «Звездных войн», «Звездного пути» и Гарри Поттера. Пользователи данных областей могут наделять свои аватары формами, которые превращают их в идеальные копии персонажей из оригинальных произведений, посещать места, изначально представленные в книге или фильме, охраняемых авторским правом, а также приобрести различные предметы, которые использовали их любимые персонажи. Данные разработки представляют собой нечто вроде аналога интернет-сайтов, посвященных произведениям фанатов (*fanfiction*), на которых пользователи размещают короткие истории с участием персонажей из популярных книг, фильмов и телешоу.

Как и в случае с другими областями права интеллектуальной собственности, здесь не наблюдается особого желания правообладателей защищать свои авторские права от людей, которые, по-видимому, представляют собой просто поклонников, выражающих восхищение своим любимым вымышленным миром. В отношении правонарушений в сети Интернет, некоторые авторы в целом не возражают против сайтов поклонников, однако выражают озабоченность тем, что в отдельных произведениях, написанных фанатами, их персонажи помещаются в совершенно неожиданный (и часто сексуальный) контекст. Эта возможность порождает особые проблемы в тех виртуальных мирах, которые допускают неограниченное создание виртуальных объектов и программирование алгоритмов (*scripting*). В то время как модуль «Гарри Поттера» в *Second Life* может быть просто очаровательным и заслуживающим уважения произведением преданного поклонника, другие пользователи могут (и, в действительности, эту возможность реализуют) использовать доступные формы аватаров, строения и предметы для того, чтобы создавать эротические сцены с героями книг и фильмов.⁵³

Другие потенциальные случаи нарушения авторских прав в отношении популярных произведений — радиостанции в виртуальных мирах, часто транслирующие музыку без лицензии,⁵⁴ внутриигровое распространение

⁵³ Peterson C. Second Life Sucks. <http://somethingawful.com/d/second-life-safari/second-life-sucks.php> (2013. 28 янв.).

⁵⁴ Van Buskirk E. Does Music on Second Life Infringe Copyright? (Nov. 17, 2006). http://wired.com/listening_post/2006/11/does_music_on_s/ (2013. 28 янв.).

книг в виде текстовых документов,⁵⁵ а также внутриигровое распространение полных версий фильмов, которые можно посмотреть в виртуальном доме.⁵⁶ В случае, когда стоимость соответствующих микротранзакций в виртуальном мире столь мала, что будет непрактично инициировать судебное разбирательство, особое значение имеет наличие компенсации, установленной на уровне закона.

Возможность прямого копирования объектов и текстур в виртуальном мире в сочетании с тем фактом, что все это связано с реальными денежными отношениями, также позволяет говорить о потенциальных нарушениях прав одних пользователей другими, которые могут получить судебную защиту. Требования, связанные с копированием виртуальных предметов, могут главным образом быть связаны с ситуациями, когда какой-либо пользователь злоупотребляет программной ошибкой.

Так, известно два дела, инициированных по искам одного пользователя к другому. 3 июля 2008 г. в Окружной суд США в Тампе (Флорида) был подан иск по делу *Eros LLC v. John Doe*.⁵⁷ Это дело было подано той же стороной, которая ранее продала виртуальную имитацию Амстердама, и в нем фигурирует аватара *Second Life* с псевдонимом «*Volkov Catteneo*», который нарушил авторское право *Eros LLC* посредством копирования и продажи виртуальной «кровати для секса» (которая, очевидно, представляла собой виртуальный предмет, позволявший имитировать сексуальные сцены между аватарами). Исковые требования основывались на том, что были нарушены авторские права на данный объект и права на товарный знак «*Sex-Gen*». После исследования доказательств было установлено, что посредством указанной аватары действовал гражданин Роберт Лезервуд (*Robert Leatherwood*). 16 ноября 2007 г. было вынесено решение в пользу истца вследствие неявки ответчика. Примерно 27 октября 2007 г. шесть создателей контента *Second Life* подали иск в Суд Восточного округа Нью-Йорка (дело *Eros LLC v. Thomas Simon*),⁵⁸ основанием для которого послужило предполагаемое нарушение их авторских прав и прав на товарные знаки, связанное с виртуальной собственностью. По утверждению истцов, ответчик злоупотребил программной недоработкой *Second Life* для того, чтобы создать тысячи копий продуктов авторов, и предположительно продал их другим пользователям *Second Life* посредством аватары «*Rase Kenzo*». Предполагаемые объекты нарушения авторских прав представляли собой практически каждый вид продукта, предлагаемый к продаже в *Second Life*, включая одежду, текстуры и формы аватар, объекты с заданным алгоритмом (*scripted objects*), мебель и пр. Вскоре, 3 декабря 2007 г. дело завершилось мировым соглашением.

ПРАВО ТОВАРНЫХ ЗНАКОВ И ВИРТУАЛЬНЫЕ МИРЫ

Для многих дизайнеров возможность использования без разрешения товарных знаков реального мира в виртуальных мирах, допускающих

⁵⁵ *Curious R. Gorean Copyright Fight* (Feb. 11, 2007). http://alphavilleherald.com/2007/02/gorean_copyright.html (2013. 28 янв.).

⁵⁶ *Duranske B. Three Things: Hot Issues in Virtual Law* (May 5, 2007). <http://virtuallyblind.com/2007/05/05/hot-virtual-law-issues/> (2013. 28 янв.).

⁵⁷ *Eros LLC v. John Doe*.

⁵⁸ *Eros LLC v. Thomas Simon, Case No. 07 CV 4447 (E.D.N.Y. 2007)*. <http://dockets.justia.com/docket/new-york/nyedce/1:2007cv04447/274521/> (2013. 28 янв.).

неограниченное создание объектов и программирование алгоритмов, особенно если в таком мире не появилось представительства соответствующего бренда, оказалась непреодолимым искушением. В некоторых мирах, например, в *There.com*, есть особые группы работников, которые осуществляют мониторинг всех загрузок текстур, в том числе для того, чтобы исключить нарушение авторских прав и прав на товарные знаки реального мира.⁵⁹ Другие, такие как *Second Life*, занимают довольно отстраненную позицию, ограничиваясь удалением контента, который может нарушать права на товарные знаки, в тех случаях, когда их уведомляют об этом.⁶⁰

Таким образом, компании реального мира непосредственно заинтересованы в том, чтобы их товары или товарные знаки не стали предметом незаконного использования в виртуальных мирах. Право товарных знаков требует, чтобы компании, владеющие соответствующими правами, активно защищали свои права в случае их нарушения. Если защита не будет активной, то это может привести к прекращению регистрации товарного знака. Более того, чем больше нарушителей незаконно используют товарный знак в тех случаях, когда компания это терпит, тем сложнее будет привлечь к ответственности отдельного нарушителя.

Что касается виртуальных миров, то перед судами может быть поставлен один интересный вопрос, связанный с нарушением права на товарный знак в виртуальном мире, причем этот вопрос непосредственно связан с вопросом о природе виртуальных объектов. Вопрос заключается в следующем: если пользователь, не связанный с компанией *Nike*, сделает в *Second Life* пару виртуальных кроссовок «*Nike*» и продаст их, продает ли он кроссовки, их изображение или нечто принципиально новое — виртуальные ботинки? Этот вопрос важен потому, что способность менее известных правообладателей защитить свои товарные знаки уменьшается по мере увеличения разрыва связи между оригинальным товаром и товаром, который предположительно является предметом правонарушения. Хотя данный вопрос не наносит *Nike* особого ущерба, поскольку товарный знак *Nike* известен в той степени, что данная компания может воспрепятствовать использованию свуша⁶¹ даже в совершенно не связанных с ней областях, для небольших производителей, особенно для тех, кто действует исключительно в пределах виртуального мира, это может быть критически важным.

Некоторые компании предприняли творческий подход к проблеме. Герман Миллер, изготовитель высококачественных реальных офисных кресел «Aeron», среди прочего, осенью 2007 г. открыл представительство в *Second Life*.⁶² Разумеется, как и в случае с другими известными брендами, уже сложилось сообщество пользователей *Second Life*, которые изготавливали и продавали виртуальные копии кресел Германа Миллера.⁶³ «Настоящий» Герман Миллер нанял виртуальную компанию-изготовителя, которая произвела лицензированные, необычайно привлекательные

⁵⁹ *There.com Submission Guidelines*. http://developer.prod.there.com/developer/developer_help_sg.xml (2013. 28 янв.).

⁶⁰ *The Second Life Brand Center FAQ*. <http://secondlife.com/corporate/brand/faq.php> (2013. 28 янв.).

⁶¹ Наименование товарного знака компании *Nike*.

⁶² *Duranske B. Herman Miller Fights Trademark Infringement in Second Life with «Get Real» Campaign* (Oct. 8, 2007). <http://virtuallyblind.com/2007/10/08/herman-miller-second-life/> (2013. 28 янв.).

⁶³ *Ibid.*

виртуальные версии его товара, и затем он сам предложил их к продаже в *Second Life*. Герман Миллер также предложил любому, кто ранее приобрел нелегализованную копию кресла, бесплатную копию одного из лицензированных под условием, что нелегальный контент будет уничтожен. Герман Миллер широко осветил свое предложение в рекламной кампании под лозунгом «Получи реальное!» («*Get Real!*»), и число «нелегальных» виртуальных кресел, предлагаемых к продаже в виртуальном мире, резко сократилось.⁶⁴

Некоторые бренды виртуального мира достигли высокой репутации, основанной на их собственных виртуальных правах, а некоторые из них даже взялись регистрировать свои товарные знаки. В конце 2007 г. Алисса Ла Роше стала первым лицом, подавшим заявление о регистрации товарного знака в Бюро патентов и товарных знаков США в отношении товарного знака, связанного с аватарой. Ее аватара, известная как «*Aimee Weber*», является весьма уважаемым дизайнером из *Second Life*. Имя «*Aimee Weber*» также входит в фирменное наименование студии дизайна Ла Роше. Приведем извлечение из описания товарного знака: «На крыльях и украшениях для волос используется голубой цвет. На блузе и юбке используется зеленый цвет. В отношении волос, глаз, бровей, губ, очков, ожерелья, лифа, браслета, на полосатом узоре рукавов и чулок, а также на носовой части и лодыжках ботинок используется черный цвет. Все графические контуры также выполнены в черном цвете. В отношении глаз, полосатого узора рукавов и чулок, а также в качестве контрастного элемента черных носков ботинок, в передней части ботинок и в отношении шнурков использован белый цвет. Для кожи используется персиковый цвет».⁶⁵

И что интересно: аватара «*Aimee Weber*», будучи зарегистрированной, была закреплена в виде строго определенного изображения. Будем надеяться, что госпожа Ла Роше довольна теми косичками, крыльями бабочки, зеленой балетной пачкой, полосатыми чулками и огромными ботинками, которые украшают аватару «*Weber*», поскольку именно этим образом она теперь связана, если желает сохранить товарный знак.

ПАТЕНТНОЕ ПРАВО И ВИРТУАЛЬНЫЕ МИРЫ

В любом новом технологическом пространстве патенты неизбежны, и виртуальное пространство в этом смысле не является исключением. В настоящее время на рассмотрении находятся различные патентные заявки, охватывающие все аспекты: от группового взаимодействия в виртуальных мирах,⁶⁶ виртуальных финансовых инструментов и институтов,⁶⁷

⁶⁴ Ibid.

⁶⁵ Номер заявки на регистрацию товарного знака 77110299 (подан 18 февраля 2007 г., решение о выдаче патента от 6 ноября 2007 г.). http://tsdr.uspto.gov/#caseNumber=77110299&caseType=SERIAL_NO&searchType=statusSearch (2013. 28 янв.).

⁶⁶ Заявка номер 20070156883: Система и метод организации развлечений между группами. Аннотация: аппаратная и программная платформа для изучения предшествующих взаимодействий между группами для использования в процессе планирования, производства и архивирования новых межгрупповых взаимодействий. Платформа может быть использована для совместного создания межгрупповых взаимодействий. Система может быть использована для связи двух и более площадок, кинотеатров или домов так, чтобы между группами проходило одновременное взаимодействие, происходящее одновременно с игрой или иным мероприятием.

⁶⁷ Заявка номер 20070087820: Финансовые институты и инструменты в виртуальной среде. Аннотация: система и метод, позволяющий игрокам видеоигры осуществлять

средств обеспечения договорных обязательств,⁶⁸ механизмов отслеживания советов, данных в виртуальном пространстве,⁶⁹ и даже консалтинговой деятельности в виртуальных мирах.⁷⁰ Поскольку индустрия только зарождается, особенных для нее патентов пока еще выдано не было.

ПРАВО КОММЕРЧЕСКОЙ ТАЙНЫ И ВИРТУАЛЬНЫЕ МИРЫ

Наиболее значимый, с точки зрения виртуальных миров, аспект права коммерческой тайны заключается в требовании того, чтобы информация использовалась таким образом, чтобы можно было разумно ожидать, что она не будет раскрыта. В связи с этим сложилось представление о ряде обстоятельств, которые должны быть исследованы судом, в том числе: (1) пределы, в которых информация известна за пределами компании; (2) пределы, в которых информация известна работникам компании и другим связанным с ней лицам; (3) объем мер, предпринятых работодателем для того, чтобы обеспечить конфиденциальность информации; (4) ценность информации для работодателя; (5) объем усилий или денег, затраченных работодателем на разработку содержания информации; (6) легкость или сложность, с которой информация может быть получена или воспроизведена другими лицами.⁷¹

Современное состояние виртуальных миров делает их слабо приспособленными для обеспечения конфиденциальности. Хотя теоретически

финансовые сделки в виртуальной среде. В некоторых вариантах исполнения финансовые инструменты реального мира, такие как кредитные карты или иные финансовые инструменты, могут гарантировать некоторые или все виртуальные финансовые операции.

⁶⁸ Заявка номер 20070117615: Обеспечение контрактов в виртуальном мире. Аннотация: предметом заявки являются инновационные методы и системы, предназначенные для использования в видеоиграх и позволяющие обеспечивать исполнение контрактов в среде видеоигр. Методы и системы изобретения включают наказания и средства защиты, как виртуальные, так и реальные, для лиц, нарушающих договоры или иные обязательства, возникшие в виртуальном мире.

⁶⁹ Заявка номер 20070087797: Среда видеоигр, позволяющая отслеживать оказанную персонажам других игроков помощь и предоставленные им советы. Аннотация: среда виртуальных игр, в которой персонажи имеют возможность оказывать друг другу помощь и в которой игра отслеживает количественный показатель предупредительности каждого персонажа. Персонажи могут награждаться за помощь, оказанную друг другу, или их подобные усилия могут оплачиваться. В некоторых вариантах исполнения помощь может быть оказана в форме совета. Пункт заявки 1: метод, предполагающий обеспечение виртуальной среды видеоигры, в которой множество персонажей взаимодействуют друг с другом, позволяющий определить степень предупредительности, по крайней мере, одного из таких персонажей.

⁷⁰ Заявка номер 20070166690: виртуальная консалтинговая практика. Аннотация: вариант виртуальной консалтинговой практики. Практика позволяет консультанту, обученному предоставлять советы консультируемому, проводить консультационные сессии в мире виртуальной реальности. Сервер консультанта, программное приложение консультанта и база данных консультанта используются для поддержки консультируемого в ходе консультационной сессии в виртуальном мире. Программное приложение консультанта предусматривает наличие средств коммуникации. Средства коммуникации обеспечивают поддержку консультационной сессии, позволяя выявить в ходе сессии чувства, эмоции и иную информацию о консультируемом.

⁷¹ Свод (*restatement*) деликтного права (второе издание), параграф 757 «Ответственность за раскрытие или использование коммерческой тайны другого лица» (в редакции 1977 г., на которую ссылаются авторы, доступен на сайте Центра Интернета и общества Стенфордской школы права. http://cyber.law.harvard.edu/privacy/Privacy_R2d_Torts_Sections.htm (2013. 28 янв.)).

информация может передаваться в виртуальном мире с использованием шифровального программного обеспечения, предоставленного третьими лицами и гарантирующего в разумной степени недоступность информации для всех, кроме отправителя и получателя, это происходит редко. Практически вся коммуникация в современных виртуальных мирах может быть «подслушана» разработчиком и другими пользователями, кроме того она хранится на серверах провайдера неограниченное время (таким образом, она теоретически доступна для любого работника провайдера, обладающего необходимыми правами доступа и заинтересованного в такой информации). Более того, такая информация защищается только общими нормами о конфиденциальности информации, а не специальным соглашением о конфиденциальности.

УЧЕТ ПРАВ ВИРТУАЛЬНОЙ СОБСТВЕННОСТИ

В том случае, если пользователь покидает один виртуальный мир, чтобы «поселиться» в другом, права в отношении виртуальной собственности регулируются двумя вещами: лицензионным соглашением с конечным пользователем и программным кодом, использованным для создания соответствующего виртуального мира. Игроки, покидающие «открытый мир», скорее всего, имеют интеллектуальные права в отношении созданных ими объектов, а значит, они имеют право использовать эти объекты в другом виртуальном мире. Эти цели могут быть реализованы через институт авторского права, права на товарные знаки или иные подобные институты. Однако если пользователь покидает «закрытый мир», то теоретически провайдер сохраняет все интеллектуальные права в отношении всех аспектов игры, а лицензия пользователя, скорее всего, прекращается. Таким образом, любое последующее использование такой интеллектуальной собственности в контексте другого виртуального мира или где-либо еще, вероятно, будет представлять собой нарушение авторских прав, подлежащее судебной защите. В большинстве юрисдикций суды еще не определились в различии между правами в отношении виртуальной собственности открытых и закрытых миров, но это скоро должно измениться.

Отвлекаясь от сказанного выше, даже если пользователь обладает правами в отношении виртуальной собственности, она может иметь небольшую ценность за пределами конкретного виртуального мира или вовсе не иметь такой ценности. Как отметили отдельные исследователи, «код (программный. — Прим. пер.) — это закон». Однако на сегодняшний день у виртуальных миров нет единой платформы или языка программирования. С учетом этого факта сейчас нельзя гарантировать, что виртуальная собственность может быть извлечена из одной игры и перенесена в другую. Без специальной платформы, на которой был построен виртуальный мир, все, о праве собственности чего пользователь может спорить, является строками бессмысленного кода, представляющего недоступный объект. Это может измениться в будущем, поскольку все большее количество компаний, таких как *Multiverse*, *Icarus Studios*, *Prototerra*, *Forterra* и др., развивают лицензируемые платформы для виртуальных миров, которые могли бы использоваться для различных виртуальных миров, получающих, таким образом, единую инфраструктуру. Кроме того, такие компании, как, например, *IBM* или *Cisco*, работают над набором стандартов индустрии, которые могут привлечь внимание к данному аспекту. Когда код и стандарты станут более единообразными, может появиться больше возможностей для использования виртуальной собственности одного мира в другом.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Сказанное ранее было задумано как далеко не исчерпывающее описание современного состояния права виртуальных миров. Есть и другие потенциальные проблемы и оправдания, к которым отдельные игроки и создатели виртуальных миров могут обращаться в связи со своими действиями или бездействием. Как было показано, сложности и правовые проблемы, связанные с виртуальными мирами, чрезвычайно запутанны, а их разрешение находится еще на начальной стадии. Их диапазон простирается от вопросов интеллектуальной собственности до Первой поправки. Только время покажет, как суды разрешат эти проблемы. Однако к вопросу о значении таких судебных решений следует отнестись со всей серьезностью, поскольку они будут иметь далеко идущие последствия. Виртуальные миры развиваются, двигаясь от своих предшественников — консольных видеоигр — к менее структурированной области. Это уже не просто сообщество отдельных игроков, которое не оказывает никакого воздействия на неиграющую публику. Многие эксперты полагают, что современная технология виртуальных миров вскоре будет включать в себя функции поиска и иные возможности, которые позволят создать через Интернет трехмерную Мировую паутину. В определенной степени, если это когда-нибудь случится, вопросы, рассмотренные в данной работе, будут оставаться актуальными. Таким образом, важно, чтобы суды рассматривали весь спектр поставленных вопросов в первых из прецедентов. А чтобы данные вопросы были рассмотрены надлежащим образом, судам необходимо обращаться к тем, кто полностью понимает возможности виртуальных миров. С учетом всего сказанного ранее ясно, что судья Познер был прав в своем утверждении о том, что изучать вопросы, связанные с виртуальными мирами, — дело достойное.